DAS DEUTSCHE INSIDERMAGAZIN FÜR SEGA KON

Im Heft: 4 weitere Street Fighter II-Poster!

SEGA pro

SEPTEMBER 1993
DM 6,50
ÖS 70
AUSGABE 11

BATTLE TOADS
KOMPLETTE LÖSUNG IM HEFT

MEGA-CD
- *Batman Returns* mit Mega-Schwung
- Switch: Spiel mit K(n)öpfchen

MEGA DRIVE
- Snow Bros: Eis & Schnee auf dem MD
- Ausführliches Review zu Ranger-X

MASTER SYSTEM
- GP Rider dreht seine Runden auf dem MS
- Echt heiß: California Games 2!

GAME GEAR
- Segas R.C. Grand Prix macht das Rennen!
- Mit Galaga 2 im Weltall

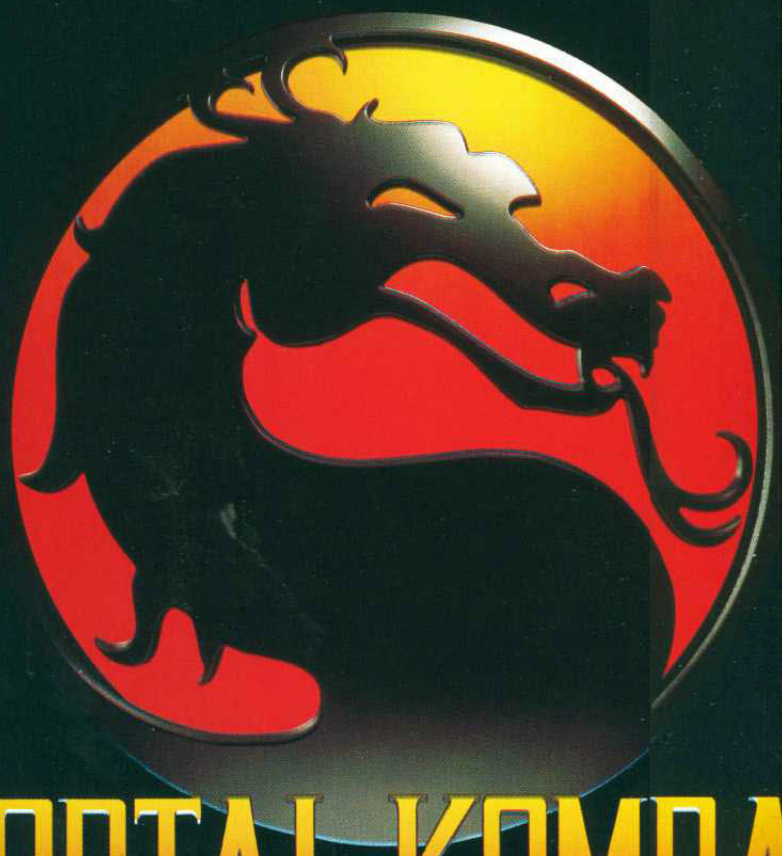
SONIC 3 SCHOCKER!

CES: Die besten Previews, inklusive Sonic Spinball, CD Sonic und Sonic Chaos

BRANDAKTUELLE NACHRICHTEN UND DIE BESTEN SEGA-SPIELETESTS

Bereite Dich vor.

Mortal Kombat® kommt.



MORTAL KOMBAT®

Ab 13. September auf Super Nintendo®, Game Boy™, Master System™, Game Gear™ und Mega Drive™.

Acclaim Go for the game!

MORTAL KOMBAT® is a trademark of and licensed from Midway® Manufacturing Company © 1992. All Rights Reserved – Used by Permission. © 1993 Acclaim Entertainment, Inc.

EDITORIAL

MEGA CD | MEGA DRIVE | MASTER SYSTEM | GAME GEAR

Wenn Ihr diese Zeilen lest, liegt Segas Mega-CD bereits in den Regalen – so hoffen wir jedenfalls. Bis dato hat Sega es ja immer geschafft, den Erscheinungstermin seiner Produkte mehr oder weniger auf den Tag genau korrekt vorauszusagen und es gibt keinen Grund anzunehmen, daß es diesmal anders sein wird.

Das Mega-CD ist insofern einzigartig, als daß es das erste massenproduzierte Unterhaltungssystem ist, das Spiele auf CD bietet. Ein solches Gerät war seit langem im Gespräch, doch erst Sega ist es gelungen, ein durchführbares, rentabeles System auf den europäischen Markt zu werfen. Erfolg oder Mißerfolg des Projekts hängt zu einem großen Teil von Euch ab – und natürlich von Segas Marketingstrategie!

Nur, wenn Ihr Euch während der letzten Monate in der Wüste Gobi herumgetrieben habt (und selbst bis dorthin ist die Neuigkeit wahrscheinlich inzwischen vorgedrungen...) könnten Euch die Gerüchte und Geschichten über Segas wundersames Mega-CD und die Kunststücke, die es auf Lager hat, entgangen sein. Aber nur für den Fall: Für sich allein ist das Mega-CD nutzlos. Okay, es hat ein interessantes Design und ein paar Lämpchen, aber ohne Mega Drive kommt man nicht weit. Habt Ihr diese erste Hürde erst einmal überwunden, ist der Rest ein "Kinderspiel".

Im Prinzip könnt Ihr auf dem Mega-CD die üblichen Audio-CDs abspielen, die nichtsoüblichen CD & Gs sehen und hören und Sega Game-CDs spielen.

Die Vorteile des CD-Spiele sind offensichtlich, wenn man in Betracht zieht, daß die meisten Sega-Modulspiele auf 8MBit ROMs erscheinen (das bedeutet 1 MByte Informationsgehalt). Okay, einige Spiele kommen auf 16MBit ROMs, aber die sind dünn gesät und außerordentlich teuer! Ganz einleuchtend: Je mehr MBits, desto größer das Spiel. Stellt Euch ein 4400 MBit-Modul vor; denn soviel Information kann auf einer CD gespeichert werden: Gewaltige 550MBytes! Eine einzelne Spiele-CD hat genügend Speicherkapazität, um nahezu jedes beliebige Mega Drive-Spiel, das je offiziell in Deutschland veröffentlicht wurde, zu halten!

Weil die Massenproduktion der CDs so viel billiger ist, als die von Modulen, stehen die Chancen, daß CD-Spiele preiswerter sein werden sehr gut, obwohl die CD-Games mit größter Wahrscheinlichkeit viel größer und komplizierter sein werden, als die Module. Wir werden sehen!

Genug jetzt über die Vorzüge der Mega-CD! Wieviel Ihr hinblättern müßt?
Die Grundausrüstung ohne Spiel beläuft sich auf DM 529,- während das Set zusammen mit Road Avenger, DM 599,- kostet.

In den letzten SegaPro-Ausgaben brachten wir Euch exklusive Reviews über alle zukünftige CD-Erscheinungen; in diesem Heft haben wir zwei weitere Gourmet-Happen für Euch vorbereitet: Batman Returns auf Seite 34 und Sega Switch auf Seite 40! Jetzt haben wir aber wirklich genug über das Mega-CD geredet, schließlich sind die "alten" Systeme ja auch nicht zu verachten!

SegaPro September bringt Euch einen brandheißen Report über kommende Sega-Games in ihrer gesamten Bandbreite – inklusive Sonic Chaos – von unseren ermittlungswütigen rasenden Reportern auf der Chicago CES erforscht!

Das Dino-Fieber grassiert und ein ausführliches Feature über das Megaspiel zum Megafilm Jurassic Park beginnt auf Seite 20. Habt Ihr den Film noch nicht gesehen, tut keinesfalls dasselbe mit unserem Preview!

Welches Prügelspiel wird dieses Jahr zum Beat-Em-Up der Saison erklärt? Das Rennen läuft: In den Startlöchern liegen: Acclaims Mortal Kombat und Capcoms Streetfighter II. Wir haben beide Spiele unter die Lupe genommen und sagen ein spannendes Kopf-an-Kopf-Rennen voraus!

Ein Preview mit allen Schikanen zu Mortal Kombat beginnt auf Seite 16 und wir bringen Euch 4 weitere Poster der SF II-Figuren.

Außerdem in dieser Ausgabe: bebilderte Tips zu Battletoads, Streets of Rage II und World of Illusion. In Zukunft schafft Ihr diese Spiele mit links!

Zugegeben – wir haben Euch schon letzten Monat mit unseren geheimnisvollen Andeutungen über Veränderungen in SegaPro den Mund wässerig gemacht, aber Ihr müßt Euch noch ein Weilchen gedulden...etwas Neues wird sich tun, ganz gewiß!

DESTROS

SEGA pro

SEPTEMBER 1993
AUSGABE 11
1. JAHRGANG

KORRESPONDENZ
SEGAPRO LESERSERVICE
POSTFACH 101905
44719 BOCHUM

HERAUSGEBER
Richard Monteiro

REDAKTION
Markus Scheer

REDAKTION (Großbritannien)
Dominic Handy
Claudia Niermann
Pat Kelly
Jason Johnson
Sam Hickman
Mark Hill

REDAKTION (Japan)
Emiko Tedesco
Noriko Buckingham

PRODUKTIONSMANAGER
Diane Tavener

DESIGN
Alan Russell
Si Christopher
Helen Monaghan

ANZEIGENLEITER
Neil Harris

MITARBEITER
Mark Monteiro
Martin Ollman

EIN RIESIGES DANKESCHÖN AN:
Damian Butt, Jon Eves, Mark Roper, Andy McDermott, Carolyn Ratcliff.

VERLAG
Paragon Publishing Ltd
Durham House
124 Old Christchurch Road
Bournemouth BH1 1NF
England
Tel: 00 44 202 299966
Fax: 00 44 202 299955

VERTRIEB
WE Saarbach GmbH
Hans Bockler Straße 19
Postfach 1562
5030 Hurth-Hermulheim

DRUCK
Southernprint (Web Offset) Ltd

URHEBERRECHT
Alle in SegaPro erschienenen Beiträge sind urheberrechtlich geschützt. Alle Rechte, auch Übersetzungen, vorbehalten. Reproduktionen, gleich welcher Art, ob Fotokopie, Mikrofilm oder Erfassung in Datenverarbeitungsanlagen, nur mit schriftlicher Genehmigung des Verlages. Aus der Veröffentlichung kann nicht geschlossen werden, daß die beschriebene Lösung oder verwendete Bezeichnung frei von gewerblichen Schutzrechten sind.

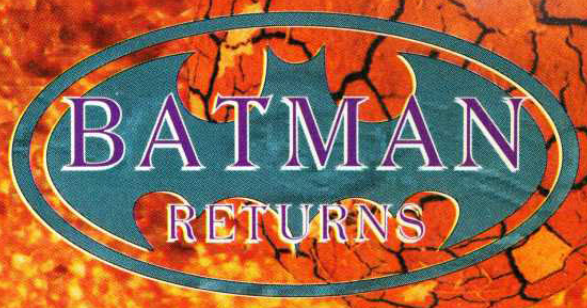
(C) 1993 Paragon Publishing Ltd.

INHALT

Unglaubliche Abenteuer: Steven Spielberg spricht über seinen neuen Film.

MORTAL KOMBAT

Acclaims dreifache Veröffentlichung für Mega Drive, Master System und Game Gear.



In Gotham City geht's rund: Batman und der Pinguin treffen aufeinander!

ProNews

Welcome-CD 6
KungFu für Alle 6
Achtbit-Rash 6
Geflüster 6
The Lost Vikings 7
Fernspiele möglich 7
The Ottifants 7,8

Japan News

Pro Daten 10
Immer wieder Ronny 10
Kampf dem Terror 10
Wonder Mega 10
Jap Charts 11
Nippes 11
Spuk auf dem MD 11
Manga-Manie 11

Pro Feature

CES Chicago: Messe-Bericht 12-15

Previews

Mortal Kombat 16-19
Jurassic Park 20-23

ProReviews

Review-Index 25

ProTips

Tips-Index 55
Captain Silver (MS) 56
T2 The Arcade Game 56
Global Gladiators (MD) 56
NFL Sports Talk Football (MD) 56
Turtles 57
Ghostbusters (MD) 57
Tiny Toons (MD) 57
Fatal Rewind (MD) 57
Splatter House (?) 57
Battletoads 58-67
Streets of Rage II 68-73
World of Illusion 74-79

Rubriken

Nachbestellungen 24
Poster 41-44
SegaPro Abo 52-53
Vorschau 54
Leserbriefe 80-81
Game Over 82

SWITCH 40
Die japanische Invasion geht weiter...

STRIDER II 38
Dieser grafische Leckerbissen ist einen Blick wert!

California Games II 33
Eine zweite Runde in der Sonne gefällig?

RC Grand Prix 48
Testet Euer Game Gear mit diesem tollen Simulator!

REVIEW INDEX

Batman Returns 34
Switch 40

Formular 1 26
Ranger-X 30
Snow Bros 36
Strider II 38
Warp Speed 50
RBI Baseball 50
Amazing Tennis 52

California Games II 33
GP Rider 53
World Tournament Golf 53

RC Grand Prix 48
Superman 51
Galaga 2 51

WELCOME-CD

SegaPro-Leser kennen es schon lange und sind mit dem aktuellen Titelangebot vertraut. Dennoch: Glückwunsch an Sega zur offiziellen Einführung des Mega-CD in Deutschland! Damit Ihr auch weiterhin an vorderster Front auf dem Laufenden bleibt, werden wir unsere CD-Berichterstattung verstärken und Euch brandheiße News rund um die Silberscheibe liefern. Freut Euch auf jede Menge Tests und Previews, Tips und Tricks!

KUNG FU FÜR ALLE

Während die Spielewelt wie gebannt auf Street Fighter II: Champion Edition wartet, hat sich Capcom einem viel größeren Vorhaben zugewandt : Ein Film nach dem Vorbild von Street Fighter II soll gedreht werden! Weder Titel noch Termine stehen fest, aber der Deal wurde im Sommer auf den Filmfestspielen in Cannes abgeschlossen.

Die Straßenkämpfer finden sich, frei nach dem Spielablauf, an einem Brennpunkt der Erde ein, um hoffentlich gemeinsam mit der UNO Frieden zu stiften. Was das wohl gibt? Immerhin zeichnet Steven de Souza (Die Hard, Running Man, Phantom Kommando) verantwortlich - da dürfte spannende Action garantiert sein. Zwölf berühmte Kunstkämpfer werden zur Geiselbefreiung antreten und die Unholde vertreiben helfen.

Capcom und die Edward-R.-Pressman-Filmgesellschaft teilen sich die Produktionskosten brüderlich und scheinen recht zufrieden mit der Zusammenarbeit. Beide hoffen, daß der Brückenschlag zwischen Film- und Spieleindustrie nicht der letzte bleibt. Derweil hat Capcom schon zwei Dutzend weitere Lizenzen für seinen Street Fighter vergeben. Von Comics über Kleidung bis hin zu Spielzeug und Kabelfernsehen reicht der Vermarktungsbogen. Solche Titel müßte man haben!

ACHTBIT-RASH

Road Rash ist schon ein Klassiker auf dem Mega Drive, aber wie steht es mit dem Master System? Achtbit-Fans können jetzt aufatmen: US Gold läßt das Spiel von hauseigenen Programmierern umsetzen und will uns noch vor Weihnachten damit beglücken.

GEFLÜSTER...

● Accolade ließ kürzlich verlauten, daß an einem Eishockeyspiel gezimmert wird. Brett Hull Hockey soll noch vor Oktober angepfiffen werden.

● Bei US Gold wird eine Mega Drive-Version von The Hulk vorbereitet. Bislang gibt es wenig zu melden, außer, daß die Animationen des für November geplanten Spiels schon in vollem Gang sein sollen. Zu Weihnachten sollen US Golds Winter Olympics auf allen Sega-Formaten zu haben sein, aber der Kenner horcht (zu Jahresanfang) bei Gunship auf!

● Sega hat den Preis für sein Mega-CD in den USA drastisch reduziert. Anstatt knapp $300 (rund 530 DM) kostet das gute Stück dort jetzt nur noch $230 (rund 410 DM), inklusive Sonys Sewer Shark. Amerikanische Mega Drives werden künftig mit Sonic 2 zusammen verkauft.

● Virgin hat die Spielerechte für IndyCar-Rennen gekauft. Besitzer aller drei Modularten und CDs kommen auf ihre Kosten. Die Strecken, Fahrer und Teams der Indy-Serie werden übernommen.

● Electronic Arts hat ein weiteres Softwarehaus unter seine Fittiche genommen. Absolute Entertainments nächste Spiele Super Battletank 2 (CD), Turn and Burn: No Fly, Home Improvement, Goofy, Toys, Amazing Tennis und Rocky & Bullwinkle werden von EA veröffentlicht. Na denn, an die Joypads!

● Codemasters arbeitet auf Hochtouren, um seine Game Genies gegen die Übermacht der Action Replays von Datel auf den Markt zu drücken. Gegenwärtig ist das Game Genie für das Game Gear in der Testphase. Es gibt bereits Codes für 90 Spiele auf dem Handheld, ein Ende ist nicht abzusehen.

THE LOST VIKINGS

WILDE WIKINGER AUF DEM MEGA DRIVE

Es ist amtlich: Die Lost Vikings, die auf dem Super NES auf Anhieb für Wirbel sorgten, dürfen sich bald auch auf unserer Lieblingskonsole austoben. Oft als bestes Spiel seit Super Mario World bezeichnet, ist die Odyssee der drei ungleichen Brüder zumindest eines der innovativsten dieses Jahres. Was Olaf, Erik und Baleog gemeinsam durchleben, geht auf keine Trinkhaut mehr! Den turbulenten Hüpf- und Lemmingsmix solltet Ihr Euch schon vormerken!

FERNSPIELE MÖGLICH

Demnächst können Spieler in den USA landesweit mit ihren Freunden zu einer actionhaltigen Runde antreten – ein Aufsteckmodul macht's möglich! Das Gerät namens The Edge 16 hat vorne Slots für Karten, mit denen Ihr Charaktere und ganze Teams speichern könnt.

Außerdem hat das kantige Teil Anschlüsse für Tastatur und künftige Erweiterungen. Die Rechenleistung des Mega Drive wird durch The Edge 16 verdreifacht und der Arbeitsspeicher noch erweitert! Obwohl der schwarze Helfer bei 150 US-Dollars (rund 240 DM) angesiedelt werden soll, kommt er wohl nicht vor dem nächsten Sommer in die US-Regale.

The Ottifants

Es gibt sie im Trickfilm, auf Tassen und T-Shirts. Sie toben auf Bettwäsche, Karten und Kappen herum - ja, es sind vereinzelte Exemplare als Tennisschläger gesichtet worden. Ottifanten sind überall! Die knubbeligen Dickhäuter, Markenzeichen des norddeutschen Kultkomikers Otto Waalkes, sind fester Bestandteil deutschen Kulturgutes.

Nach mehreren Schallplatten, Filmen und zahllosen Sketchen sichtlich ungealtert, entdeckte Spaßmacher Otto jüngst seinen Videospieltrieb. Was lag da näher, als sich subversiv mit der schärfsten Konkurrenz in Sachen Unterhaltung, dem Hamburger "Nachbarn" Sega, zusammenzutun, um einen gezielten Angriff auf unsere Lach- und und Daumenmuskeln zu starten?

Wir haben uns ins Ottifantencape geworfen, den Endgegner am Empfang besiegt und die Programmierer in ihrer Hexenküche kalt erwischt...

Alles bricht zusammen? Keine Panik – Otti, der rasende Rächer naht! Ob er die Welt rettet oder völliges Chaos anrichtet, liegt in Eurer Hand!

The Ottifants

Bruno ist klein, grau und hängt an seinem Vater. Umso gräßlicher, als er eines Tages aufwacht und weiß, daß Papa von gemeinen Aliens entführt wurde. Eine Spur von Gummifanten leitet Bruno durch düstere Höhlen, finstere Verliese und verzauberte Wälder. Auf Schritt und Tritt lauern Bösewichter auf den kleinen Ottifanten.

Doch Otto wäre nicht Otto, wenn er so etwas geschehen ließe. Tatsächlich verwandelt nur Brunos blühende Phantasie den heimatlichen Hof in ein monsterstrotzendes Minenfeld und Papas Büro in einen riesigen Wolkenkratzer. Mutig macht er sich auf den Weg zu Ottifant Senior.

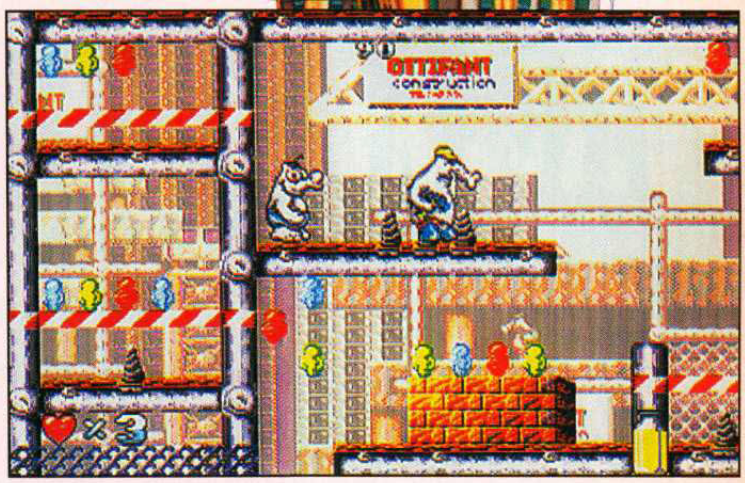
Hilfe, hier spukt's! Und Brunos Eltern haben ihm noch eingeschärft, nie alleine in den Keller zu gehen...

Sechs Landschaften warten auf unseren Helden. Hat er sich im Haus der Killerroboter und Stachelgebilde erwehrt, geht's ab in den Keller. Eiskalte Händchen, Teufelsottis und wildgewordene Flederfanten heizen Bruno ein. Anschließend lernt er, daß kleine Ottifanten von Gartenbewohnern und Bauarbeitern durchaus als Störenfriede angesehen werden... Hat Bruno auch noch das Büromobiliar und die würgenden Tropenpflanzen der Halle überwunden, stellt er sich tapfer dem Endgegner, Herrn Kaluppke...

PROPLAY

Otti, Landschaften und die hübsch gezeichneten Gegner sind nach klassicher Jump-'n'-Run-Manier von der Seite zu sehen. Bruno kann unterschiedlich hoch springen und bei Bedarf sein Supercape hervorkramen. Zum Flugfanten mutiert, erreicht er unzugängliche Stellen durch die Lüfte und weicht besonders fiesen Gegnern elegant aus. Damit er aber nicht davonsegelt, muß er immer wieder auf den Boden der Tatsachen zurück und dort fleißig die von seinem Vater ausgestreuten Gummifanten sammeln. Hat er eine bestimmte Anzahl eingesackt, erscheint ein gehobener Daumen, und er kann in den nächsten Abschnitt ausbüxen.

Ein echter Ottifant stärkt sich nicht nur an strategisch verteilten Saftflaschen, sondern nutzt auch die vielen Gegenstände. Wozu hat man schließlich einen Rüssel, wenn nicht zum Aufnehmen und Abschießen von Obst, Bällen und, wenn es sein muß, Gummifanten?! Zum Festhalten natürlich: Bruno kann sich an manchen Flächen regelrecht festsaugen und auf Wunsch wieder fallenlassen. Auf vielen saugbaren Gegenständen kann Bruno auch bequem stehen. Nur schwimmen kann er nicht, wenn er Wasser in gemäßigten Mengen auch mag.



Gar nicht märchenhaft sind die Bewohner des Herbstwaldes. Dabei wollte Bruno nur nach dem Weg fragen...

Ein Kinderzimmer voller Gummifanten - wer hätte sich das nicht erträumt?

Nur noch ein Sprung, dann kann unser Ottifant sich an feinen Extras stärken.

Punkte sammelt Ihr nicht nur mit den Gummifanten, sondern auch, wenn Ihr Lollis aufhebt. Nehmt Ihr sie in einer bestimmten Reihenfolge mit, die Ihr selbst entdecken müßt, gibt's feine Extras – insgesamt sieben – und Continues.

PROS

Damit auch Jüngere viel vom Spiel haben, spendierten die Programmierer von Graftgold den Ottifanten vier Schwierigkeitsgrade. Auf dem einfachsten ist keine Mindestzahl Gummifanten vorgeschrieben, so daß Ihr sorglos durch die Welten toben könnt. Geübtere Spieler sollten den Schwierigkeitsgrad aber anheben, sonst sind die Level schnell auswendig gelernt. Wer es sich ganz schwer machen will, ignoriert auch die Paßwortoption, mit der bestandene Abschnitte beim Neustart übersprungen werden können.

Wer seine Knöpfe gerne selbst belegt, darf dies im Optionsbildschirm tun. Hier habt Ihr auch Gelegenheit, die Sounds und Musikstücke anzuhören. Die konnten wir leider noch nicht genießen, hoffen aber, daß Otto selbst Hand anlegt. Schließlich hat er unlängst auf seiner Hamburger Ottifantenparty mit fetzigem Rock & Roll das Zelt zum Schwanken und die Menge zum Toben gebracht! Ob Ottis Spiel ebenso mitreißend ist wie seine Auftritte, können wir Euch hoffentlich bald berichten!

Eva Hoogh

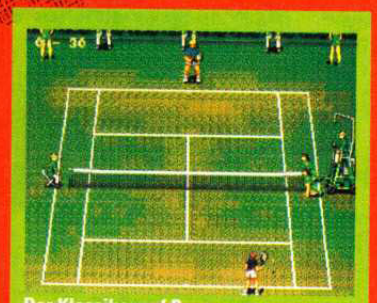
Leider lauern unzählige Gefahren auf den sorglosen Spielefreund. Ein falscher Sprung, und Bruno kann seine Reise nicht mehr fortsetzen.

Hit me!

DAS 16-BIT-AS

FÜR MATCHWINNER

SPIEL AUF SATZ UND SIEG



Der Klassiker auf Rasen.

Ein Vierer bringt Doppelspaß.

Bum-Bums Sandplatz-Challenge.

SPORT

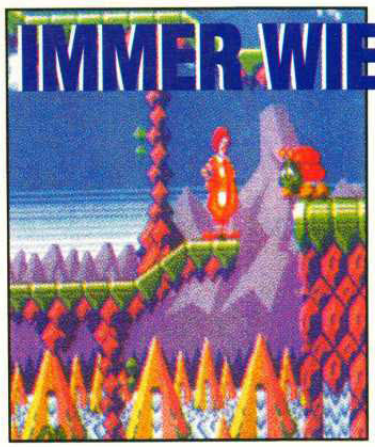
- MEGA DRIVE:
- Für 1 bis 4 Spieler (Mit Adapter).
- Training auf Hartplatz, Rasen oder Sand möglich.
- Vier verschiedene Spielmodi.
- Einzel- und Doppelmatches zur Auswahl.
- Fantastische Animationen.
- Grandios realistische Ballkontrolle.

NEU FÜR DAS MASTERSYSTEM:
WIMBLEDON II FÜR 1 BIS 2 SPIELER.

SEGA

NEUES AUS JAPAN

IMMER WIEDER RONNY



Ronald McDonald hat einen weiteren Auftritt auf dem Mega Drive, dieses Mal in einer 8MBit-Modul Plattformtollerei mit dem Titel McDonald's Treasure Land Adventure. Ronald McDonald und seine goldenen Locken sind die Stars in diesem farbenfrohen Spiel mit fiesen Aliens und strapaziösen Nebenabschnitten.

Das Spiel wird Ende September von Trenger auf einem 8 MBit-Modul fürs Mega Drive auf den Markt gebracht und zweifellos wird die Mega-CD-Version nicht lange auf sich warten lassen. Ersten Eindrücken zufolge erinnert es an Segas Mickey Mouse-Serie. Es soll außerdem relativ einfach sein, so daß auch die jüngsten Spieler die Chance haben, Ronald zu einem Burger einzuladen!

PRO DATEN

MEGA DRIVE

SEPTEMBER

GAUNTLET	TENGEN	8Mbit
GANGSTER HEROES	SEGA	6Mbit
KILLING GAME SHOW	EA VICTOR	8Mbit
A1 SHARK	POLIDOR	8Mbit
NOBUNGA	KOEI	4Mbit
MAC'S TREASURE LAND	SEGA	8Mbit
SONIC CD	SEGA	CD
DREAM MANSION	SEGA	?Mbit

OKTOBER

EYE OF THE BEHOLDER	PONY	?Mbit
RACE DRIVIN'	TENGEN	?Mbit
ROAD RIOT	TENGEN	?Mbit
WINNING POST	KOEI	?Mbit
BLUE WOLF	KOEI	CD
SHINING FORCE II	SEGA	16Mbit
PARTY QUIZ	SEGA	8Mbit
MONSTER WORLD IV	SEGA	8Mbit
BATTLE MANIA	BIC TOKAI	8Mbit

NOVEMBER

SONIC SPINBACK CD	SEGA	CD
LEGEND:WAR COUNTRY	SAMI	CD
DUNE	VIRGIN	CD

GAME GEAR

SEPTEMBER

NINJA NOBUNAGA 2	SEGA	4Mbit
JURASSIC PARK	SEGA	4Mbit

OKTOBER

LEGEND OF HISUI MARU	SEGA	4Mbit
HISUI MARU	SEGA	4Mbit
AL CHEMISTRY	SEGA	4Mbit

NOVEMBER

OUTRUN EUROPE	SEGA	?Mbit
STRIKER	SEGA	?Mbit

Kampf dem Terror

Die Münzkonvertierung von Lethal Enforcers ist ein 1- oder 2-Spieler Mega-CD-Game, in dem Ihr verschiedenen Terroristen den Garaus machen müßt. Digital-Grafiken von Flughäfen, Banken und U-Bahn-Stationen gehören zu den Szenarios. Die Arkade-Version war sehr realistisch und ein großer Erfolg in Japan.

Die Mega-CD-Version wird von Konami entwickelt und die ersten Screen Shots sehen vielversprechend aus. Die fünf Level beinhalten den Banküberfall, Angriff auf China Town, Flugzeugentführung, die Drogenhändler und Atomkraftwerksabotage. Es gibt einen Schießstand, an dem Ihr praktizieren könnt.

Man könnte meinen, es sei etwas naiv, die Unterwelt, mit einer Faustfeuerwaffe bekämpfen zu wollen, aber laßt Euch sagen, daß Ihr die Waffe gegebenenfalls in eine Büchse oder Schrotflinte verwandeln könnt. In der Arkade-Version konnte die Munition wieder aufgeladen werden, indem man mit der Waffe vom Screen wegzielte, aber in der CD-Version werdet Ihr auf einen Munitions-Sprite schießen müssen. Haltet die Knarre bereit!

WONDERMEGA, 2. TEIL

WonderMega RG-M2 ist jetzt in Japan erhältlich und wird zweifelsohne auch den Weg zu uns finden, um den europäischen Spiele-Markt im Sturm zu erobern. Die Hauptattraktion ist das Infrarot-Control-Pad, mit dem das Gerät zu benutzen ist. Es kommt außerdem mit zwei Standard-Ports, was Spielern die Möglichkeit geben soll, 4-Spieler-Games ohne das Sega Tap zu spielen. Ob das Ganze jedoch in der Praxis funktioniert, bleibt abzuwarten... Audio/Video-Ports erlauben es Euch, Musik durch ein Stereo-System zu spielen.

Wie auf dem Original WonderMega können auch auf diesem Gerät Spiele-Module, Audio-CDs und Mega-CD-Games gespielt werden und das eingebaute Karaoke-System ist eine zusätzliche Attraktion. Eigentlich sollte es doch genügen, in der Badewanne zu singen und ein Mega-CD-System zu besitzen, den Japanern reicht das anscheinend aber noch nicht...

MANGA-MANIE

Manga Video hat sich mit seinen japanischen Zeichentrickfilmen einen Namen gemacht. ICE, eine Firma mit Stützpunkt in England, arbeitet jetzt an einem Sega-Videospiel, das auf dem Manga-Originalspiel, Akira, basiert. Es ist nicht das erste von Manga lizensierte Spiel und soll offiziell auf den europäischen Markt kommen. Manga hat mehr auf Lager: 3x3 Eyes ist jetzt in Japan erhältlich. Wie schon erwähnt, handelt es sich hierbei um ein CD-Rollenspiel, das ebenfalls auf den Cartoons beruht. Weitere Manga-CD-Veröffentlichungen sind geplant.

SPUK AUF DEM MD

Vampire Killer ist ein aufregendes Plattformspiel und eine Konvertierung von Castlevania und Castlevania IV. Die japanische 8 Mbit-Modul-Version ist zu ca.10% fertiggestellt und wird, so ist zu hoffen, zu Weihnachten in unseren Läden zu haben sein. Die offizielle Version wird hier unter dem Titel Castlevania IV erscheinen.

Simon Belmont, der zerlumpte Kämpfer, der Draculas Spur folgte, war der Held der SNES-Klassikers. Die Animation ist simpel, aber der Spielablauf ist in einer Klasse für sich. Es gibt atemberaubende Spezialeffekte, wie z.B. beim Uhrturm im Hintergrund und zahlreiche spannende "jetzt-oder-nie"-Sprünge. Wenn Castlevania IV so viel süchtigmachenden Plattformspaß liefert, wie das SNES-Spiel, wird es garantiert ein Mega-Hit!

Die ersten Screen Shots sehen dem SNES-Game sehr ähnlich, das Spukhaus-Szenario, wandelnde Rüstungen und sich in nichts auflösende Gespenster sind immer noch die Hauptmerkmale des Spiels. Die unheimlich Atmosphäre wird durch zahlreiche Power-Ups, die einzusammeln und Geheimräume, die ausfindig zu machen sind, noch verstärkt. Ein komplettes Preview gibt's in einer der nächsten Ausgaben.

Jap CHARTS

MEGA DRIVE

1	NEU	Legend of the Hungry Wolf
2	NEU	Final Fight CD
3	NEU	Switch CD
4	NEU	Puyo Puyo
5	NEU	Ranma 1/2
6	NEU	Sega Classic Arcade
7	5	Sonic The Hedgehog 2
8	NEU	Lunar The Silver Star
9	NEU	Mega-Lo-Mania
10	NEU	Sangoku-Shi III

GAME GEAR

1	2	Sonic The Hedgehog 2
2	NEU	Puyo Puyo
3	5	Land Of Illusion
4	NEU	Pro Baseball GG League
5	4	Shining Force Gaiden

NIPPES

● Sumo wird fürs Mega Drive auf den Markt gebracht und man hat es geschafft, alle seine fettleibigen Charaktere auf ein 16MBit-Modul zu quetschen! Diese Action-geladene Sportsimulation ist bereits zu 70% fertiggestellt und wird auf jeden Fall die Lacher auf seiner Seite haben: Mit 15 Kämpfern zur Auswahl und brillanten Spezialbewegungen hört es sich sehr attraktiv an; es ist allerdings unwahrscheinlich, daß wir eine offizielle Version zu sehen bekommen.

● Für die Mega-CD wird zur Zeit an einem neuen Baseball-Spiel gebastelt, in dem die besten japanischen Mannschaften vorkommen - ähnlich wie bei Pro League für Fußball! Merkwürdigerweise weisen die Gesichter der Spieler tatsächlich japanische Züge auf, was bedeutet, daß wir das Spiel hierzulande wahrscheinlich nicht kriegen können, falls nicht ein paar Änderungen vorgenommern werden.

● Eine Mega-CD-Version des PC Engine-Games, Mega Schwarzchild, ist jetzt in Japan erhältlich. Es ist ein langes und schwieriges Weltall-Kampfspiel mit sehr realistischen Kampfszenen, doch mit soviel japanischem Text wird es für uns kaum spielbar sein.

● Might Magic III wird, wenn alles nach Plan geht, noch vor Ende des Jahres auf Mega-CD erhältlich sein. Die Programmierung ist schon zur Hälfte fertiggestellt und es dürfte eins der besten Rollenspiele überhaupt werden. Es folgt dem traditionellen "Interaction"-Prozess der früheren Rollenspiel-Module, geht aber einen Schritt weiter.

● Man arbeitet jetzt an Dyna Brothers 2, einem großen und farbenfrohem Spiel fürs MD. Ein weiteres 16MBit-Modul wird zur Zeit vom CSK Research Institute entwickelt: Der Nachfolger des erfolgreichen Gain Ground aus Japan.

● J League Pro Striker, die beste Fußballsimulation, die je für das Mega Drive je kreiert wurde, soll nun von Sega fürs Game Gear entwickelt werden. Hoffen wir, daß es so gut wird wie sein großer Bruder!

SUMMER CES '93

Vom 3. - 6. Juni fand die Sommer-CES in Chicago statt. Das 32-MBit-3DO mit seinen tollen CD-Multiplayer-Optionen überstrahlte fast Segas und Nintendos traditionell massive Präsenz. Sega demonstrierte wieder einmal, wie man dank cleverer Marketingaktionen die Konkurrenz aussticht. Nintendo dagegen sah blaß aus und zeigte nur ein neues Spiel mit Super-FX-Chip, FX Trax.

Activator, Mega-CD und Sega VR (Virtual-Reality-Kopfteil) belegten Segas Interesse an den Systemen der Zukunft. Auch die Gerüchte über die neue 32-MBit-Konsole, die vor Ende des Jahres fertig sein soll, wurden sorgsam genährt.

Es wird gemunkelt, daß Sega sich mit einem großen amerikanischen Filmstudio zusammengetan hat, um Software für die neue Übermaschine zu entwickeln. Skeptiker rechnen allerdings frühestens im nächsten Jahr mit der Einführung der Konsole, damit die Mega-CD-Verkäufe wenigstens im Weihnachtsgeschäft noch gut laufen.

Nintendo zeigt im Moment kein Interesse am 16-MBit-CD-Laufwerk, sondern konzentriert sich auf die Entwicklung eines eigenen 32-MBit-CD-Systems, das angeblich im nächsten Jahr vorgestellt werden soll.

Die Spiele werden immer wichtiger und nehmen denn auch immer mehr Platz auf der Messe ein. Machten die Videospiele im letzten Jahr nur 20% der Messe aus, waren es diesmal schon 30% – in einer eigenen Ausstellungshalle! Die Softwarehäuser haben sich freigestrampelt und entwickeln immer häufiger für Nintendo und Sega, anstatt sich für einen der Konkurrenten zu entscheiden. Angesichts der vielen verschiedenen Formate wundert es da nicht, daß immer mehr Labels ihre eigenen Stände haben.

Große Deals der bekanntesten Softwarehäuser (Electronic Arts, Sony, Virgin Games) mit erfolgreichen Filmlizenzen beleben den Markt gewaltig.

MEGA DRIVE

Es gab auf der CES zwar sehr viele neue Spiele zu sehen, aber die meisten wurden schon fünf Monate früher in Las Vegas vorgestellt. Ehrlich gesagt, gab es nur wenige Highlights. Wir haben die Spiele ausgesucht, die am vielversprechendsten aussahen und stellen sie Euch hier vor.

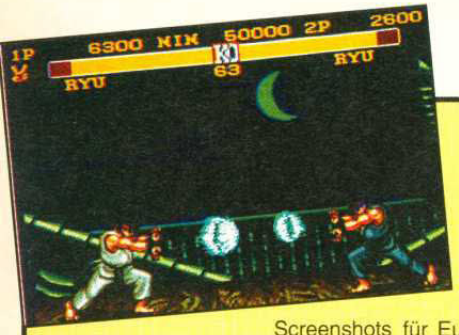
SONIC SPINBALL

SEGA ● DEZEMBER ● 8MBit ● DM 110,-

Ob dieses Modul offiziell Sonic 3 wird oder nicht - der Igel ist auf jeden Fall Hauptfigur des Flippers, der irgendwann im November oder Dezember offiziell auf die Spieler losgelassen wird. Sega leugnet bislang, daß es sich um Sonic 3 handelt und will offensichtlich die Rückschläge einer Endlossaga à la Rocky vermeiden. Daher also der aus dem Rahmen fallende Titel. Offenbar sollen wir annehmen, daß Sonic 3 nicht mehr kommt und es stattdessen nur den Flipper geben wird!

Unauffällig inmitten der Sega-Displays aufgestellt, bekamen flüchtige Besucher den Eindruck, daß es sich um ein abgeleitetes Spiel handelte und daß das "echte" Spiel irgendwo versteckt gehalten wurde. Hätte Sega ein Schild mit der Aufschrift "Sonic 3, keine Fotos erlaubt" aufgehängt, wäre der Stand überrannt worden.

Da das Programm vom Videoband lief, konnte niemand es antesten. Erstaunlich ist, daß es nur ein 8-MBit-Modul werden soll. Der Spielablauf ist von der berühmten Casino Night Zone aus Sonic 2 abgeleitet. Obermotz Robotnik hat das Veg-O-Fort errichtet – eine Roboterfabrik auf bzw. in einer Vulkaninsel. Er hat die Anlage durch das Pinball-Verteidigungssystem geschützt, in dem schon Tausende hilfloser Tiere gefangen wurden. Diesmal hat Sonic Turboschuhe, Wirbelangriff und andere Möglichkeiten, sich zur Wehr zu setzen. Er muß die Tiere retten, das Fort zerstören und vor allem selbst überleben! Tails scheint diesmal nicht mit von der Partie zu sein. Ende des Jahres wird es wohl nur einen einzigen neuen Sonic-Titel für das Mega Drive geben.



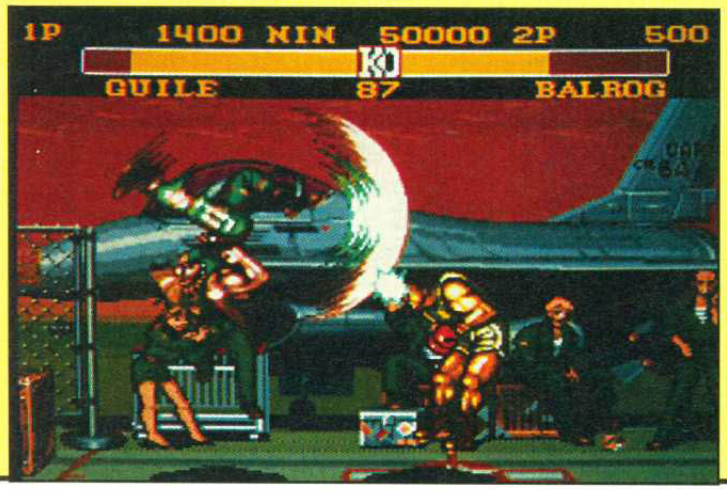
STREET FIGHTER II: SPECIAL CHAMPION EDITION

CAPCOM ● OKTOBER ● 24MBit ● DM 150,-

Das langerwartete SFII: SCE war zwar zu bewundern, aber fotografieren durfte man es nicht. Selbstredend haben wir trotzdem Screenshots für Euch organisiert! Falls Ihr schon Tests darüber gelesen habt, solltet Ihr wissen, daß SFII: SCE sich völlig von SFII: CE unterscheidet! Alle Bewegungen sind noch vorhanden, aber zu der unterdurchschnittlichen "CE"-Ausgabe ist einiges hinzugekommen.

Wenn Ihr fleißig die Poster in diesem und früheren SegaPros gesammelt habt, wißt Ihr schon genau, worum es geht: Bei der Umsetzung des Automaten auf ein 16-MBit-Modul merkte man bei Capcom schnell, daß es einfach nicht zu realisieren war. Ursprünglich wollte man daher die Grafik und Sounds des Automaten abspecken und einige Besonderheiten unter den Tisch fallen lassen. Das Ergebnis war Capcom aber nicht gut genug, also hat man das Ganze von Grund auf neu programmiert. Nur die Hauptfiguren und die Bewegungen sind dieselben geblieben.

Das Ergebnis ist erstaunlich. Grafik, Sound und Spielablauf sind mit der des Automaten praktisch identisch - unter anderem wurden die Hyper-Option und der besondere Turniermodus implementiert. Dies wird das erste 24-MBit-Modul überhaupt (die Turbo Edition für das Super NES wird "nur" 20 MBit haben!), also müßt Ihr mit einem Verkaufspreis von 150 Mark rechnen.



DISNEY'S ALADDIN

SEGA ● NOVEMBER●

16MBit ● DM 140,-

Aladdin war eines von Segas aufregendsten Offenbarungen auf der Messe. Nicht, weil es dort völlig unerwartet auftauchte, sondern weil es das erste Spiel ist, bei dem die Disney-Animateure direkt mitwirken. Bislang hat Disney Lizenzen vergeben – zum Beispiel Aladdin auf dem Super NES an Capcom – aber nie selbst vor der Qualitätskontrolle mitgearbeitet.

Aladdin läuft auf der Suche nach dem legendären Skarabäus durch elf spektakuläre Landschaften. Darunter sind die Wüste, der Palast und das Gefängnis. Aladdin muß den bösen Jafar besiegen und Prinzessin Jasmins Hand gewinnen.

Das Spiel ist fast fertig, und es sieht fantastisch aus! Es spielt sich wie ein Zeichentrickfilm, einfach perfekt! Die Action ist schnell und hektisch und Aladdin begegnet Gestalten, die man aus dem Film kennt. Obwohl das Modul von Sega veröffentlicht wird, arbeitet ein Team unter der Leitung von Dave Perry, Virgins Starprogrammierer, daran.

Der Film an sich war schon riesig, und mit der vereinten Power von Disney, Sega und Virgin im Rücken sollte es eine der heißesten Neuheiten des Jahres werden.

MORTAL KOMBAT

ACCLAIM ● OKTOBER ● 16MBit ● DM 130,-

Acclaim setzt viel auf diesen Titel und will damit im Herbst abräumen. Wir haben schon über das Spiel berichtet und werden es im nächsten Heft testen. Das Interesse der Messebesucher war beträchtlich. Es unterscheidet sich von SFII vor allem durch die digitalisierten, nicht gezeichneten Figuren. Wir werden das Duell weiter verfolgen!

WINTER OLYMPICS

US GOLD ● DEZEMBER ● 8MBit ● DM 130,-

US Gold feierte die zweite Spiellizenz der Olympischen Spiele stürmisch. Nach Olympic Gold wenden sich die Programmierer jetzt den Winterdisziplinen zu. Zehn Sportarten werden auf dem Gelände ausgetragen, das von den offiziellen Kursen der Winterspiele '94, in Lillehammer in Norwegen, digitalisiert wurde. Sportler beider Geschlechter aus 16 Nationen dürfen unter drei wählbaren Schwierigkeitsstufen antreten.

DESERT DEMOLITION

SEGA ● DEZEMBER ● 8MBit ● DM 130,-

Schnell, schneller, Road Runner, Strauß und Kojote hetzen ab der Jahreswende auf dem, so Sega, bislang schnellsten Modul für das Mega Drive durch die Wüste. Die Loony Tunes, die man entweder liebt oder haßt, müssen durch sieben Levels rasen. Musik und Grafik sollen recht explosiv sein...

HAUNTING

EA ● OKTOBER ● 16MBit ● DM 140,-

Polterguy spukt in dem Haus herum, in dem er ermordet wurde. Der Beetlejuice-artige Geist muß seine Mörder regelrecht vertreiben, um seine letzte Ruhe zu finden. Mehr als 250 Objekte stehen ihm zum Poltern, Verschieben und Verändern zur Verfügung. Das müßte doch reichten, um die Verbrecher zu entnerven? Dieses Spiel war das originellste und spaßigste aus der EA-Neuheitensammlung. Haus und Grundstück sind riesig, abwechslungsreich und die Animationen sind fabelhaft.

SUMMER CES

VIRTUA RACING
SEGA ● DEZEMBER ● 16MBit ● DM 150,-

Der Spielhallenhit Virtua Racing soll noch vor Weihnachten konvertiert werden. Ihr kennt Nintendos Super-FX-Chip? Sega hat etwas Eigenes entwickelt – den DSP-Chip, der unglaublich schnelle Polygongrafik auf dem Mega Drive ermöglicht. Später soll auch ein Vektorgrafik-Chip herauskommen.

Vor Entwicklung dieses Chips konnte das Mega Drive keine Polygone darstellen, aber jetzt sollen mehrere Spiele auf dem Markt erscheinen, die das neue Wunderteil nutzen.

Abgesehen vom neuen Chip wartet das Spiel mit neuen Formel-1-Strecken, einer Auswahl an malerischen Straßenlandschaften (!) und einem Speicher auf, der ständig Rundenzeiten, Geschwindigkeit und Position festhält.

Obwohl das Spiel auf der Messe noch nicht zu spielen war, zeigten Videos und Screen Shots eindrucksvoll, was da auf uns zukommt. Die Vektorgrafik ist irre, das muß man einfach gesehen haben. Der erste Eindruck ist, daß das Spiel ziemlich schnell und realistisch ist.

Virtua Racing wird auf zahllosen Wunschzetteln stehen, aber der Mehrpreis für den Superchip wird leider an die Kunden weitergegeben.

ETERNAL CHAMPIONS
SEGA ● DEZEMBER ● 24MBit ● DM 150,-

Sega hat eine Menge über diesen Street Fighter-Klon verlauten lassen. Es wird das zweite Spiel mit so großem Umfang und unterstützt den Activator. Es wird elf Schlägerhelden geben, die insgesamt 35 Bewegungen beherrschen. Thai-Kickboxen ist ebenso vertreten wie Kapkido-Stockkampf, Buschtaktiken und brasilianische Capoeria-Stile. Mit dem Activator können die Spieler ihre eigenen Kombinationen für die Kampftaktiken wählen.

Man wird die Zahl der Matches bei den Kämpfen einstellen können - es gibt keine Beschränkung auf die drei besten Prügeler wie bei anderen Spielen. Mit einem tollen Instant Replay könnt Ihr Kämpfe in Zeitlupe wiederholen und anschauen. Außer dem Activator kann man auch Segas neues Joypad mit sechs Knöpfen benutzen.

Sega scheint einen Generalangriff auf Capcoms Street Fighter II, dem absoluten Maßstab für Prügelspiele, vorzubereiten. Dabei setzt die Firma keine Automatenspiele um, sondern kann sich das Beste aus SFII: SCE rauspicken und eigene neue Ideen einbauen.

Eternal Champions wurde groß präsentiert und dürfte im Winter für Aufregung sorgen.

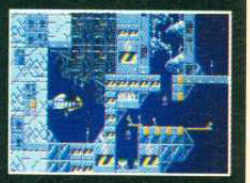
DAS DSCHUNGELBUCH
VIRGIN ● DEZEMBER ● 8MBit ● DM 130,-

Mit diesem Titel begann Virgins und Disneys Zusammenarbeit. Wegen Aladdin wurde es auf Sparflamme gesetzt, sollte aber rechtzeitig zum Erscheinen der Videoausgabe des Films fertig werden.

Die Grafik ist traumhaft, der Spielablauf wie der von Global Gladiators (kein Wunder, es ist vom selben Team) und die Musik schlichtweg genial. Im Moment scheinen Dave Perry und seine Leute rein gar nichts falsch machen zu können.

LEMMINGS 2
PSYGNOSIS ● DEZEMBER ● PREIS n/v

Nichts Genaues weiß man über diese Umsetzung, außer, daß sie zu Weihnachten fertig werden soll. Die Lemmmings waren erstaunlicherweise auf Konsolen nicht so erfolgreich wie auf Computern. Jetzt, da Psygnosis von Sony aufgekauft worden ist und seine eigene Sega-Lizenz hat, wird das Softwarehaus seine Umsetzungen selbst besorgen und vermarkten. Die Puzzles werden schwieriger, die Steuerung ausgefeilter und das Spiel einer der Weihnachtsfavoriten.



TOEJAM & EARL 2
SEGA ● DEZEMBER ● 8MBit ● DM 130,-

Toejam & Earl sind die coolsten Aliens der Galaxis. Wenn sie eines nicht leiden können, sind es ignorante Menschenhorden, die ihren Planeten überfluten und ihn verpesten. Sie machen sich auf, die Menschen zusammenzuscheuchen und sie zur Erde zurückzusenden.

Wie im ersten Teil sind die Farben irre, die Aliens hip und die Musik völlig schräg und jazzig-cool. Vielversprechend!

SOLDIERS OF FORTUNE
IMPORT ● 8MBit ● DM 130,-

Vielleicht kennt Ihr den Titel schon: Es ist die Umsetzung des auf Computern erfolgreichen Chaos Engine. Spectrum Holobyte besorgt die Programmierung, wird das Modul aber vielleicht nicht in Europa veröffentlichen. Sega hat wohl etwas gegen die Schöpfer, Bitmap Brothers - deren Titel Gods wurde auch abgelehnt. Man sollte es uns Europäern aber trotzdem zugänglich machen!

16 Level reines Monstervertrimmen sind angesagt, damit zum Schluß die Chaosmaschine zerstört werden kann. Ein Jahr brauchten die Bitmaps für das Original und macht Euch auf heiße Fingerkuppen gefaßt!

AERO THE ACROBAT
SUNSOFT ● OKTOBER ● 8MBit ● DM 130,-

Mit vogelartiger Anmut und Leichtigkeit segelt Aero durch die Lüfte. Sunsoft hofft, daß sich der kleine Akrobat zum Firmenmaskottchen mausern wird, wie Mario und Sonic bei ihren Hausherren.

Aero vollführt wagemutige Kunststücke und legt dabei noch Teroristen das Handwerk. Der freche Typ dürfte bei den Jüngeren total ankommen. Sunsoft spricht bereits von Merchandising-Verträgen für die Knuddelfigur!

CD SONIC

SEGA ● NOVEMBER ● CD ● DM 130,-

Man sollte meinen, daß Sega mit der Power des CDs im Rücken einige Neuerungen in seine Kult-Titel ein-

bringt, aber davon ist außer kosmetischen Änderungen wenig zu spüren. Sonic trifft auf Little Planet ein, wo er die Tiere aus den Klauen des bösen Robotnik befreien muß. Der Soundtrack ist ganz neu, Soundeffekte und Grafik sind überarbeitet worden. Sonic bekommt einen weiblichen Fan: Amy Rose, auch Rosy The Rascal genannt. Sie steht auf Okkultes und Wahrsagerei!

CD Sonic ist ein aufpolierter Sonic 2 mit animiertem Intro, besserer Grafik und Musik. Die Programmierer geben zu, daß die Umsetzung schwer ist. Die Eigenheiten Sonics sind so bekannt, daß man sie nicht einfach verändern darf – sonst geht das Spielgefühl verloren. Trotzdem hoffen wir auf einige Veränderungen und warten ab!

SILPHEED

SEGA ● OKTOBER ● CD ● DM 130,-

Die Hintergrundgrafik mit Fraktallandschaften ist guter Durchschnitt, aber die Sprites sind klein und der Spielablauf arg beschränkt.

Die reine Technik des Mega-CDs wird aber, abgesehen vom Ablauf, ziemlich gut ausgenutzt – nur Batman Returns auf CD hat mehr geboten, nämlich Zooms und Rotationen (wenn

auch für das Spiel selbst nicht von Bedeutung). Hoffentlich folgen technisch ähnlich gute und gehaltvollere Spiele fürs CD!

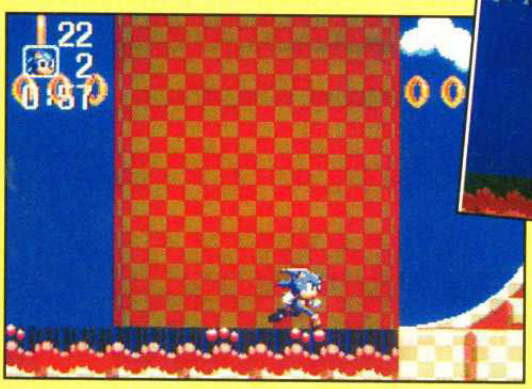
SONIC CHAOS

SEGA ● DEZEMBER ● 4MBit ● DM 70,-

Dies wird, soweit erkennbar, Sonic 3 für das Game Gear - und wahrscheinlich auch für das Master System. Sonic Chaos hat alle tollen Zutaten für einen Super-Nachfolger – und endlich taucht Tails auf den Acht-Bit-Systemen auf!

Robotnik hat den roten Chaos Emerald geschnappt und darf die anderen fünf nicht in die schmierigen Finger bekommen, sonst baut er tödliche Atomwaffen daraus. Sonic und Tails müssen alle sechs Emeralds in Sicherheit bringen.

Ein kurzer Anspieltest überzeugt uns: Sonic Chaos ist, was eigentlich Sonic 2 von Anfang an hätte sein können und sollen. Vieles wurde von Sonic 2 auf dem Mega Drive übernommen und mit neuen Kunststücken zu 18 Levels in 6 Zonen gemischt. Verpaßt den Tag der Sonicmanie nicht, der hoffentlich noch in diesem Jahr kommt!

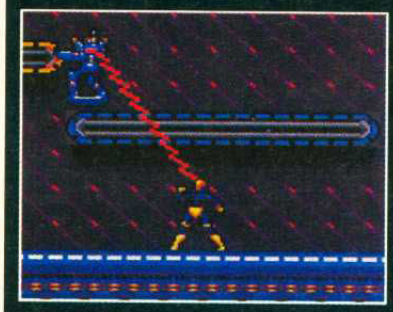


F1

DOMARK ● OKTOBER ● 4MBit ● DM 80,-

Hier fängt die Rennsaison an! Wir haben Domarks Rennspiel für das Mega Drive in dieser Ausgabe getestet, aber das Spiel fürs Game Gear wurde auf der CES gezeigt – und sorgte für ein totales Chaos im Terminplan! Das Teil sieht toll aus, aber wartet unseren Test in der nächsten Ausgabe ab!

MARVEL COMICS' X-MEN



SEGA ● NOVEMBER ● 4MBit ● DM 75,-

Endlich kämpfen die X-Men auch auf dem Mini-Bildschirm für die Menschheit. Jeder der sieben Mutanten hat besondere Fähigkeiten, die er gegen den üblen Magneto und seine Monster einsetzt.

Mit einem Gear-Link-Kabel können zwei Spieler gemeinsam für die Welt kämpfen - in einem sehr attraktiv aussehenden und spielbaren Modul, das Weihnachten viele Leute glücklich machen wird.

ECCO

SEGA ● NOVEMBER ● 4MBit ● DM 75,-

Der reizende kleine Öko-Delphin schwimmt jetzt auch auf dem Game Gear, um seinen Schwarm zu retten und ist auf der Suche nach den zeitlosen Geheimnissen, die die Welt vor ihrem Untergang bewahren könnten.

Irgendwie ist es gelungen, alle 29 Levels in das 4-MBit-Modul zu quetschen. Kaum zu glauben, aber Sega hat es geschafft!

Bei dieser Kulisse werden Erinnerungen an selige Bruce Lee-Zeiten geweckt. Der Meister wäre stolz auf diese geschmeidige Bewegung gewesen, aber auch der Gegner steht seinen Mann. Sub-Zero blockt ab und geht zum Gegenangriff über. Für Bruce wird es gleich eng...

Mortal Kombat ist die Umsetzung eines Zwei-Spieler-Münzspiels, das es sogar mit Street Fighter II aufnehmen konnte. Der Amerikaner Ed Boon hat es zusammen mit John Tobias, John Vogel und Dan Forden programmiert. Der Sound ist toll, und die Grafiken sind digitalisierte Videosequenzen mit Schauspielern. Das Ergebnis sind die realistischsten Kampfszenen, die es bislang gegeben hat.

Besondere Kampfbewegungen und Todessprünge sind durch komplizierte Knopf-

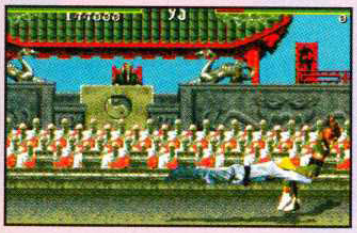
Am Montag, dem 13. September will Acclaim Mortal Kombat auf Game Gear, Master System und Mega Drive loslassen. Am selben Tag sollen auch die US- und Japanversionen auf die entsprechenden Märkte kommen. Mit viel Tamtam will die Softwareschmiede die Aufmerksamkeit der Spielewelt auf sich lenken und für enormen Absatz sorgen.

Monatelang hat das Team von Probe Software an dem Spiel gefeilt. Da wurde es Zeit, daß wir die Leute in Croydon mal besuchten. Wir haben den ganzen Hype von der anderen Seite beleuchtet - und waren begeistert!

MORTAL

MEGA DRIVE

MORTAL KOMBAT: THE COMIC BOOK © MIDWAY Manufacturing Company.
MORTAL KOMBAT: THE CHARACTERS © MIDWAY.



Steuerkreuz-Kombinationen auszuführen. Feuerbälle, Speere und Teleporter sollen für zusätzliche Hektik sorgen, aber Acclaim rühmt sich vor allem des "Digi-Ketchups", das in Strömen fließen wird. Weitere "Attraktion" des Spektakels ist eine Grube voller Stacheln unterhalb der Spiel-Arena...

Im Alleingang spielt Ihr zuerst im Duell gegen jeden der sechs anderen Kämpfer. Jedes Match hat drei Durchgänge. Es ist natürlich Euer Ziel, die anderen zu besiegen und in der Rangliste immer höher zu rutschen. Im letzten Match kämpft Ihr dann gegen Euren eigenen Doppelgänger!

Die nächste Hürde sind Ausdauer-Kämpfe. Sie sind viel schwerer als die ursprünglichen Duelle, weil Ihr zwei Gegner hinter-einander besiegen müßt. In Bonusrunden zwischen den Kämpfen wird Eure Geschicklichkeit auf die Probe gestellt und Ihr könnt Punkte sammeln.

Wichtigstes Feature des Spiels sind die besonderen Kampfbewegungen der Figuren. Es gibt Flugtritte, Flammenwürfe und Teleportationen. Auch Todesgriffe und -tritte wollen gelernt sein. Wenn der Gegner am Boden liegt, kann er mit einer todbringenden Kampfkombination endgültig besiegt werden. Ist Eure Figur selbst betroffen, steht ihr ein ziemlich grausiges Ende bevor – es gibt mehrere gleich unangenehme Todesarten im Spiel.

Während Ihr jeweils zwei Kämpfern nacheinander gegenübersteht, warten Goro und Shang Tsung geduldig auf ihren Einsatz im letzten Match. Shang Tsung, der König aller Fighter, kann sich in jeden beliebigen Kämpfer verwandeln! Er kann auch ihre Spezialangriffe ausführen.

Keiner führt die besonderen Bewegungsabläufe so formvollendet vor wie die grüne "Göttin".

Ziemlich realistisch verteilt sich der Besiegte über das Bild - nichts für sensible Spieler...

DAS COMIC

Nicht ganz so begehrt wie SegaPro, aber dennoch ein Sammlerobjekt ist das Comic zum Spiel. Wenn Ihr das Automatenspiel kennt, habt Ihr vielleicht schon die Reklame für Euer persönliches Comic-Heft gesehen.

In dem Heft wird die Hintergrundgeschichte zum Spiel erzählt, und die Geschichte des Shaolin-Turniers (und seines Untergangs) wird erklärt. Die Kämpfer aus dem Spiel tauchen auf, und überhaupt ist der Comic lesenswert. Ed Boon, der Programmierer des Münzspiels, hat das Heft zusammen mit Roger Sharpe herausgegeben.

PROS

Jede der Figuren hat fast alle Bewegungsabläufe zur Verfügung, wie im Automaten. Sprachausgabe wird es im Modul allerdings nicht geben, dafür wird die komplette Musik auf der CD enthalten sein! Natürlich wird der Spielablauf besser sein als auf dem Super NES (wie immer), und dank der Mega-CD-Technik werden Sound und Grafik wohl kaum zu überbieten sein.

Eines ist sicher: Mortal Kombat ist das einzige Spiel seiner Art und hat einen entschiedenen Vorteil gegenüber SFII: Special Champion Edition, das ebenfalls im Spätherbst erscheinen soll. Der Midway-Automat ist besser als das Capcomspiel! Er ist vor allem in den USA beliebter und bekannter und die Mega Drive-Umsetzung wird auch ohne den Presserummel fieberhaft erwartet.

PROPLAY

Der erste Eindruck des Moduls ist sehr gut. Trotz der eingeschränkten Farbpalette ist die Grafik toll und Landschaften und Helden ähneln dem Original stark. Die Soundeffekte sind fast zu realistisch...

Mortal Kombat wird auf allen Formaten reges Interesse hervorrufen. Es ist schnell, sauber programmiert und ist, wie gesagt, wie ein Zwilling des Automatenspiels. Sämtliche brutalen Zutaten sind vorhanden, wenn auch nur durch ein Paßwort zugänglich. Ein schwacher Trost für besorgte Eltern, aber wer kein Blut sehen kann, wird sich dieses Teil sowieso nicht zulegen.

Das Spiel ist hart, schnell und packt einen sofort - wenn man Raufereien dieser Art mag. Die Bewegungsabläufe lassen sich schnell erlernen, und zu zweit macht das Ganze doppelt soviel Spaß. Dies könnte auf lange Sicht das beste Kampfspiel auf den Sega-Formaten werden.

MEGA DRIVE

MORTAL KOMBAT

ACCLAIM ● DM 90,- ● SEPTEMBER

FORMAT 16MBit
SPIELER 2
STUFEN 11
SCHWIERIGKEITSGRADE 4
BESONDERHEITEN .... Continues
KONTAKT ..... Acclaim
✆ 098 455034-0

ACTION
STRATEGIE

KOMBAT

MASTER SYSTEM
GAME GEAR

MORTAL KOMBAT

DIE KÄMPFER

LIU KANG

ALTER: 24
GRÖßE: 152 cm
GEWICHT: 185 Pfund
HAARFARBE: Schwarz
AUGEN: Braun
RECHTSSTATUS: Bürger der Volksrepublik China
GEBURTSORT: Provinz Hunan, China
BERUF: Shaolin-Mönch, Fischer
SPEZIALITÄT: Riesen-Flugtritt, kann Energieblitz auf Gegner schleudern.
TODESGRIFF: Köpft Gegner mit messerscharfem Uppercut.

KANO

ALTER: 35
GRÖßE: 183cm
GEWICHT: 205 Pfund
HAARFARBE: Schwarz
AUGEN: Eins braun, eins infrarot (implantiertes Metall)
RECHTSSTATUS: In 35 Ländern gesucht.
GEBURTSORT: Unbekannt
BERUF: Mitglied der Organisation des Schwarzen Drachen.
SPEZIALITÄT: Wirft Messer und greift mit Kanos Kanonenkugel an.
TODESGRIFF: Reißt Gegnern das Herz aus.

RAIDEN

ALTER: Unsterblich
GRÖßE: 213cm
GEWICHT: 350 Pfund
HAARFARBE: Schwarz
AUGEN: Keine
RECHTSSTATUS: Gottheit, nicht zutreffend
GEBURTSORT: Keiner
BERUF: Donnergott
SPEZIALITÄT: Kann im Bild teleportieren. Zerdrückt mit dem Raiden Dive, einem Kopfrempler in die Magengrube, die Rippen des Gegners.
TODESGRIFF: Setzt den Kopf des Gegners wiederholt unter Strom, bis er explodiert.

SCORPION

ALTER: 32
GRÖßE: 189cm
GEWICHT: 210 Pfund
HAARFARBE: Schwarz
AUGEN: unterschiedlich
RECHTSSTATUS: Reinkarnierter Geist
GEBURTSORT: Im früheren Leben unbekannt, als Geist – Hölle
BERUF: Im früheren Leben unbekannt, als Geist verlorene Seele auf der Suche nach Rache
SPEZIALITÄT: Teleportiert durch das Bild, durchbohrt den Hals des Gegners mit Speeren
TODESGRIFF: Atmet Feuer, verkohlt sein Opfer

JOHNNY CAGE

ALTER: 29
GRÖßE: 186cm
GEWICHT: 200 Pfund
HAARFARBE: Braun
AUGEN: Blau
RECHTSSTATUS: Bürger der USA
GEBURTSORT: Venice, Kalifornien
BERUF: Schauspieler
SPEZIALITÄT: Gleitender Schattentritt und Spagatschlag unter die Gürtellinie.
TODESGRIFF: Wie Liu Kang köpft Johnny seine Gegner mit einem Uppercut.

SONYA BLADE

ALTER: 26
GRÖßE: 170cm
GEWICHT: 140 Pfund
HAARFARBE: Braun
AUGEN: Blau
RECHTSSTATUS: Bürgerin der USA
GEBURTSORT: Austin, Texas
BERUF: Leutnant in der US-Armee und paramilitärische Spezialtruppe der Polizei.
SPEZIALITÄT: Brutaler Uppercut, wendiger Krabbenangriff, Yogasprung. Würgt den Gegner im Scherengriff mit den Beinen.
TODESGRIFF: Verbrennt Gegner mit Feuerbällen.

SUB-ZERO

ALTER: 32
GRÖßE: 186cm
GEWICHT: 210 Pfund
HAARFARBE: Schwarz
AUGEN: Braun
RECHTSSTATUS: Wohnt irgendwo in China.
BERUF: Lebenslanges Mitglied der Lin Kuei, gedungene Ninja-artige Mörder).
SPEZIALITÄT: Aalglatter Gleitkick und Eishauch, der den Gegner einfriert.
TODESGRIFF: Reißt Opfern den Kopf ab.

GORO

ALTER: 2000
GRÖßE: 248cm
GEWICHT: 550 Pfund
HAARFARBE: Schwarz
AUGEN: Rot
RECHTSSTATUS: Erde – keiner, Außenwelt – Prinz von Kuatan
GEBURTSORT: Kuatan, vierte Astralebene von Shokan, Reich der Außenwelt.
BERUF: Prinz von Kuatan, Absoluter Herrscher der Armeen von Shaokan.

KOMBAT GEAR

Mortal Kombat wird auf Mega Drive, Master System und Game Gear zur gleichen Zeit veröffentlicht. Noch nie zuvor hatten Besitzer des Handheld ein technisch so tolles Kampfspiel in der Hand.Im Solo-Modus kämpft Ihr wie üblich gegen die anderen Figuren und kämpft Euch langsam die Ruhmesleiter hoch. Alle Kämpfe gehen über drei Runden. Um einen zu gewinnen, muß der Gegner seine Energie verlieren. Habt Ihr zwei Runden gewonnen, steigt Ihr automatisch zum nächsten Wettbewerb auf.

Wie man sehen kann, ist das Äußerste aus dem Game Gear herausgeholt worden. Die Charaktere sind groß und gut definiert.

PROS

Das Spielen wird eine Erfahrung für sich sein, obwohl vor allem der Hintergrund abgespeckt wird. Die Figuren haben 60% ihrer Originalgröße, aber der Spielablauf wird derselbe wie auf den anderen Systemen sein – also wahrscheinlich irre spannend!

PROPLAY

Auf dem Minischirm prügelt sich's erstaunlich gut. Grafik und Optionen ähneln denen des Master Systems und selbst die leeren Hintergründe stören nicht. Das grausige Game überbietet zur Zeit alles auf dem Markt!

GAME GEAR

MORTAL KOMBAT

ACCLAIM ● DM 90,- ● SEPTEMBER

FORMAT 4MBit
SPIELER 2
STUFEN 11
SCHWIERIGKEITSGRADE 4
BESONDERHEITEN ..... Continues
KONTAKT ..... Acclaim
✆ 089 455034-0

ACTION
STRATEGIE

MORTAL MASTER

Kämpfe zählen nach der besten von drei Runden. Besiegt einen Gegner nach dem anderen, um schließlich ganz oben auf der Ruhmesleiter zu stehen. Am Ende trefft Ihr auf die ultimativen Gegner. Spezialangriffe, Todesgriffe und Sonderwaffen stehen Euch zur Verfügung. Im Gegensatz zum Mega Drive hat man die Farben und Hintergrundgrafik vereinfacht - nicht verwunderlich, das Master System ist ja auch eine kleinere Spielemaschine. Ob das

Die Entscheidung zwischen Sonya und Gege wird knapp. Wutsch, da hat Johnny einen Treffer gelandet!

Spielgefühl darunter leidet, bleibt abzuwarten.

PROS

Das einzige andere nennenswerte Prügelspiel auf dem Master System ist Streets of Rage, und selbst das bietet trotz guter Grafik eher laue Action. Mortal Kombat wird hoffentlich einiges mehr vorweisen, wenn es fertiggestellt ist. Es soll

auch eine deutlich höhere Lebensdauer haben, obwohl es sehr spannend ist!

PROPLAY

Die Beschränkungen des Master Systems zeigen sich deutlicher als die des Game Gear. Obwohl das Spiel im Prinzip dassselbe ist, scheint der Ablauf einen Tick weniger flott zu sein. Das war vorhersehbar, trotzdem dürfte das Spiel eines der besten auf dem Achtbitter werden.

Ich weiß ja, daß man für Kampfspiele total fit sein muß, aber Raiden führt das irgendwie ins Extrem. Der mächtige Flugtritt und seine enormen Elektrokräfte zwingen den Gegner, seine Taktik gut zu planen.

MASTER SYSTEM

MORTAL KOMBAT

ACCLAIM ● DM 90,- ● SEPTEMBER

FORMAT	4MBit
SPIELER	2
STUFEN	11
SCHWIERIGKEITSGRADE	4
BESONDERHEITEN	Continues
KONTAKT	Acclaim
	✆ 089 455034-0

ACTION

STRATEGIE

INTERVIEW MIT GARY LIDDON

Der Entwicklungschef von Mortal Kombat, Gary Liddon, stand uns zwischen zwei Kampfrunden Rede und Antwort:

War die Entwicklungszeit im Vergleich zu anderen Spielen eher kürzer oder länger?
Wir haben Mortal Kombat innerhalb von sechs Monaten produziert. Das ist relativ schnell, die meisten Spiele brauchen doppelt so lange. Es ging so fix, weil die Umsetzung vom Automaten recht einfach war.

Wie habt Ihr die aus Videos animierten Sprites des Automaten konvertiert?
Die Originalkämpfer waren in 436 Farben digitalisiert und 1000 Pixel hoch. Wir verbrachten eine ganze Weile damit, Software zu schreiben, die mit Hilfe modernster Technik die Farben und Größe der Sprites den Möglichkeiten der Konsolen anpassen sollte.
Wie sehen die Figuren denn im Verhältnis zum Automaten aus?
Auf dem Game Gear und dem Master System stehen uns 12 Farben zur Verfügung, und die Figuren haben rund 60% ihrer Originalgröße. Das Mega Drive bietet uns 16 Farben und 75% der Originalgröße.

Wieviele Animationsstufen oder Bilder benutzt Ihr für jeden Kämpfer?
Der Automat hatte für jede Figur 1600 Bilder. Das geht auf den Konsolen natürlich nicht, also mußten wir ein bißchen zaubern. Auf dem Mega Drive haben die Figuren immerhin noch ein Drittel der ursprünglichen Bilder. Es hat ein bißchen gedauert, aber wir sind mit dem Ergebnis ganz zufrieden.

Was können wir über die Mega-CD-Version erfahren?
Im Moment noch wenig, außer, daß die Phasen, die wir im Mega Drive-Modul weglassen mußten, drin enthalten sein werden. Wir haben auch noch ein paar andere Ideen auf Lager. Mortal Kombat wird das ultimative Beat-'Em-Up auf dem Mega-CD!

PROFIL

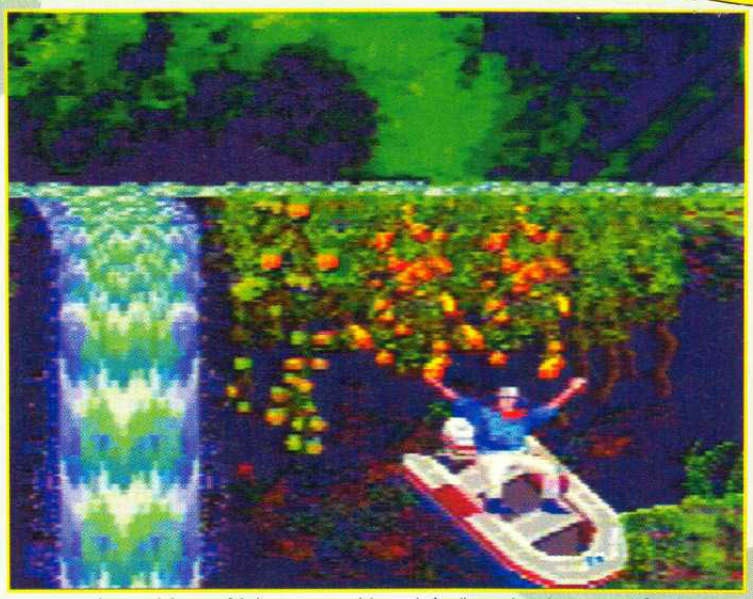
Name:	Gary Liddon
Alter:	26
Beruf:	Entwicklungsleiter
Wohnt in:	Norbury
Lieblingsessen:	Meine Worte, die verschlucke ich öfters.
Lieblingskleidung:	Probe-Uniform: Schwarze Jeans und schwarzes Polohemd.
Lieblingsmusik:	The Smiths
Große Schwäche:	Mache oft Urlaub
Lieblingsspiel:	Whist
Lieblingsperson:	Die aus EastEnders (englische Seifenoper), die in Caths Bistro arbeitet.

JURASS

TM & © 1992 UNIVERSAL CITY STUDIOS, INC. & AMBLIN ENTERTAINMENT, INC.

Innerhalb der letzten paar Jahre hat Steven Spielberg mehr Filme ins Kino gebracht als andere Regisseure in ihrem ganzen Leben. Zu seinen Erfolgen zählen Back to the Future, Indiana Jones, Hook und natürlich das Schluchzwerk E.T. Klingt bekannt? Früher oder später lernt jeder von uns Spielbergs Filme kennen und manche wurden schon für das Mega Drive, Mega-CD oder Master System umgesetzt.

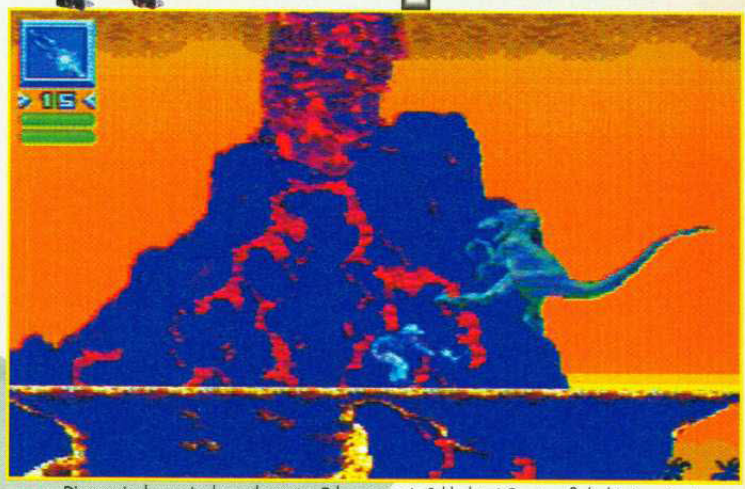
Spielbergs Riesenerfolge machen Lizenzen für Umsetzungen zu heißbegehrter Ware. Diesmal hat er etwas ganz Besonderes für uns. Jurassic Park soll der Film des Jahres werden, und so zögerte Sega nicht lange, bevor sie die Lizenzen für Spiele auf ihren diversen Formaten kauften. Was ist denn nun wirklich an den Spielen dran? Wo kommen die Dinos her und wo wollen sie hin? Wir geben Antwort auf die brennenden Fragen des Sommers...



Aargh! Einmal das Boot falsch gesteuert, und Ihr taucht für die Ewigkeit ab! Das Boot läßt sich schwer steuern, wird aber weniger bockig, wenn Ihr ein bißchen geübt habt. Dann dürfte der Level zu schaffen sein.

Es ist leicht zu sehen, warum Jurassic Park sich so gut für Spielumsetzungen eignet. Nicht nur die großen, bösen Monster, auch die hilflosen, kleine Menschlein kommen gut rüber. Man mische das Ganze mit einem finsteren, undurchsichtigen Plan und gebe die Aufgabe, Bösewichtern das Handwerk zu legen, dazu! Obwohl das irgendwie nach Dutzenden anderer Computerspiele klingt, hofft Sega auf einen

Grant hat insgesamt 50 Animationen, dies ist nur eine davon! Es ist knifflig, sich an den Seilen entlang zu hangeln, aber wenn Ihr es nicht schafft, werdet Ihr zu Linofutter verarbeitet!



Dinosaurier lauern in den entlegensten Ecken, sogar in Schluchten! Grant muß die bissigen Raptoren erledigen, aber zum Glück hat er sein bewährtes Betäubungsgewehr dabei. Die Farben der Echsen werden noch überarbeitet.

★★★ DER FILM ★★★

Dinosaurier sind wohl die Tiere, von denen Kinder am meisten fasziniert sind. Millionen Jahre lang regierten sie die Erde, bis sie dann ziemlich unvermittelt ausstarben. Mehr als einige Fußabdrücke, Fossilien und Skelette sind von ihnen leider nicht erhalten geblieben.

Obwohl die Dinosaurier wirklich und endgültig ausgestorben sind, malen schreckhafte Gemüter sich aus, was wohl passieren würde, wenn sie wieder im 20. Jahrhundert herumlaufen würden. Auch Nicht-Wissenschaftler könnten mit Leichtigkeit eine Katastrophe für die Menschheit vorausssagen! Genau um dieses Schreckensszenario geht es in Spielbergs Film, der nach dem Buch von Michael Crichton gedreht wurde. Jurassic Park ist wohl der aufsehenerregendste SF-Film aller Zeiten.

★★★ DIE HANDLUNG ★★★

John Hammond, als eine Art "finsterer Walt Disney" beschrieben, will nach bester Dagobert-Manier viel, viel Geld aus einem Freizeitpark herausholen. Mit Hilfe des begabten Biogenetiker Dr. Wu klont und züchtet er Dinosaurier aus DNA heran. Bis kurz vor der Eröffnung des Dino-Parks geht alles gut, doch dann versagt das Sicherheitssystem. Die Monster brechen aus, und Hammond und seine Gäste werden von ziemlich hungrigen Riesenechsen bedroht!

★★★ SPEZIALEFFEKTE ★★★

Um die aufwendigen Tricks hinzulegen, mit denen die Dinos möglichst lebensecht und gruselig werden sollten, scharte man die besten Spezialisten um sich, vor allem die Leute von Industrial Light and Magic (ILM), dem Führer in Computertricks. Deren geniale Animationen konnte man unter anderem in Terminator 2: Judgement Day bewundern. Daß das Team sich vor Aufträgen nicht retten kann, wundert einen nicht!

Die Dinosaurier verursachten eine Menge Arbeit, aber die hat sich gelohnt. Nachdem Spielberg das eine Bild, das ILM ursprünglich nur liefern sollte, gesehen hatte, verpflichtete er die Gruppe gleich für weitere Szenen! Im Film könnt Ihr eine Herde computergenerierter Dinosaurier und einen Tyrannosaurus Rex bei Tageslicht bewundern - ILMs Schöpfungen.

besonderen Erfolg. Seit über einem Jahr arbeitet die Firma am Software. Obwohl man noch lange nicht fertig ist, zeigen sich doch zufriedene Gesichter. Jurassic Park wird der Filmhandlung lose folgen, aber es wird mehr Dinos und weniger Hauptpersonen geben als im Film.

Ihr spielt Grant, einen begabten Paläontologen, und müßt den Park von den wildgewordenen Dinos befreien. Das wird nicht leicht – die meisten Urzeitechsen haben sich schon fleißig vermehrt und großen Appetit auf Menschenfleisch! Ihr müßt Euch durch die Untiefen des Parks voranarbeiten und Eure Freunde retten. Überall lauern die Monster, und natürlich hängt das Überleben der menschlichen Rasse von Euch ab! Scheitert Ihr, wird die Welt von blutrünstigen Riesenviechern überrannt.

Die Geschichte klingt zwar nach einem Nullachtfünfzehn-Shoot-'em-Up, aber Jurassic Park hat doch einiges Neue zu bieten. Zum Beispiel dürft Ihr in einigen Levels einen hungrigen Raptor spielen! Dort müßt Ihr so viele Menschen wie möglich verspeisen und andere Dinosaurier umbringen. Gleichzeitig heißt es, geschickt den zahlreichen Fallen zu entgehen, die die Menschen ausgelegt haben.

Die 16 MBit des Moduls sollen voll ausgenutzt werden. Im Moment "stehen" sieben Levels, später sollen aber noch viele dazukommen. Grant muß sich unter anderem durch den Dschungel, das Kraftwerk (in zwei Teilen), den Fluß, das Pumpwerk, die Schlucht, den Vulkan und das

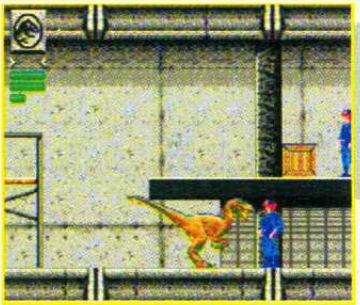
Die Echsen schlagen zurück! Ihr steuert einen Raptor, der aus dem Monsterpark flüchten und so viele Menschen wie möglich essen muß! Wenigstens können die Tiere sich mal rächen!

Besucherzentrum (in vier Teilen) vorankämpfen. Natürlich gibt es Stufen, die ein Dinosaurier nicht bewältigen kann, wie z.B. die Bootsfahrt. Also werden auch diese Levels für Dinos gangbar gemacht! Noch ist nicht sicher, welche Levels in menschlicher und welche in Dino-Form gespielt werden, aber im fertigen Spiel soll das Verhältnis etwa 50:50 sein. Die Geschichte und die Hauptgrafik sind fast fertig, das Spiel insgesamt zu etwas 60%. An vielen Details wird aber noch gebastelt.

JURASSIC PARK

Das Kraftwerk ist genauso fies, wie es aussieht, obwohl Ihr reichlich Power-Ups darin findet. Zur Zeit stromert hier nur ein Saurier herum, aber in der fertigen Version werden es wohl einige mehr sein!

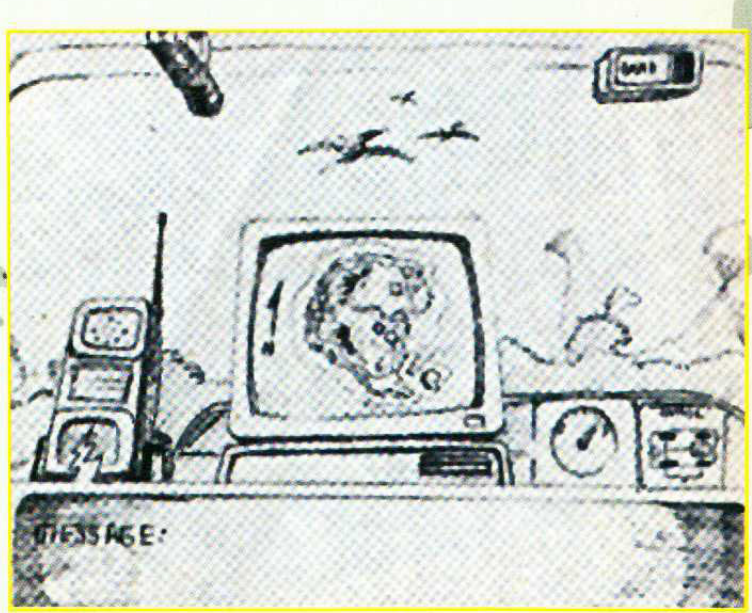
Iiih! Bei jeder Gelegenheit stoßen Pterodactylen runter, und manche greifen Euch direkt an. Ein kurzer Schuß aus der Betäbungspistole, und das Vieh schläft selig.



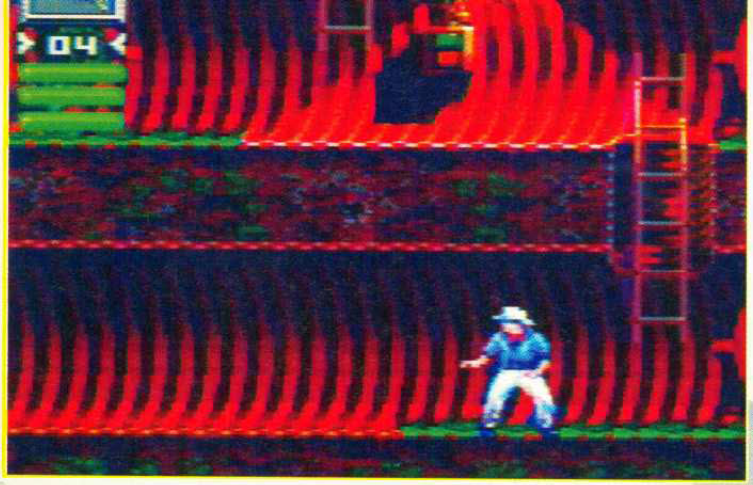
PROS

Acht Dinosaurierrassen spuken durch die Levels, vom bösartigen Pterodacylus zum König der Echsen, dem T. Rex. Ihr könnt die Monster auf verschiedene Arten besiegen, aber Vorsicht! Wenn Ihr nicht schnell schießt, werdet Ihr gnadenlos durch die Landschaft gejagt! Ein Geschoß mit Betäubungsgas macht jedes Monster müde, aber Grant muß sich flink bewegen, wenn er nicht selbst betäubt werden will! Er hat aber auch andere Hilfsmittel, wie den Köder. Das ist eigentlich nur ein Stück Fleisch, um die Monster wegzulocken. Grant hat auch einen Tazer, eine elektrische Lichtpistole. Der Energieblitz lähmt den Gegner eine Weile. Die beste Waffe ist aber der Raketenwerfer, die aber erst im letzten Level vorkommen. Mit ihm könnt Ihr die gefangenen Leute befreien. Wegen der begrenzten Munition müßt Ihr aber sehr sparsam mit dem Raketenwerfer umgehen.

Angeschmiert! Gerade dachtet Ihr, davongekommen zu sein, als ein Nachzügler Euch umnietet und den ganzen Spaß verdirbt. Die Agressivität der Biester hängt von der Rasse und dem Level ab, in dem Ihr Euch befindet.



Eine frühe Skizze für Jurassic Park. Aus unzähligen dieser Skizzen wird das "Storyboard" zusammengesetzt, um den Handlungsablauf zu ergeben. Anschließend malen die Grafiker detailliertere Bilder zu jeder Szene.



Grant hat nicht nur ein Waffenarsenal, sondern kann sich auch Objekte in der Landschaft zunutze machen. Er kann mit Steinen, Computern und Werkzeugen nach den Monstern werfen und sie dadurch verlangsamen. Ausschalten kann er sie damit aber nicht!

Jurassic Park ähnelt in den Animationen stark Another World und Flashback, aber der Spielablauf ist doch ganz anders. Es gibt keine Rätsel und keinen geheimnisvollen Plan, den man entdecken muß. Jurassic Park ist stark geschicklichkeitsorientiert, hat aber auch Schieß- und Prügelelemente. Die Grafik ist hervorragend und fast noch besser als die von Flashback! Grant hat auch mehr Bewegungsphasen und glattere Animationen.

PROPLAY

Ein weiterer Pluspunkt von Jurassic Park gegenüber den beiden anderen Spielen ist die einfache Steuerung. Man begreift sie auf Anhieb, und das Spiel ist butterweich, wenn auch nicht extrem schnell. Dafür wirkt alles umso gruseliger! So erschrickt man viel mehr, wenn einen plötzlich ein Vier-Meter-Koloß angrinst. Geheimnisvolle Dschungelgeräusche begleiten Euch durch das Spiel, und es gibt zahllose Effekte. Vulkaneruptionen und rauschende Flüsse sorgen für Realitätsnähe. es werden aber noch viel mehr Sounds dazukommen, aber erst später. Zur Zeit arbeiten die Programmierer an den beeindruckendsten Monstern!

Jurassic Park ist zwar in erster Linie ein Hüpfspiel, aber Ihr müßt in jedem Level auch viele Zwischenaufgaben erfüllen und könnt viele Extras einsammeln. Ohne die Grafik könnte das Spiel zur Dutzendware werden, aber alleine das Intro ist atemberaubend! Da die Veröffentlichung für den Herbst vorgesehen ist, könnt Ihr sehr bald mit vollen Tests rechnen!

STEVEN SPIELBERG MEINT:

Ist Jurassic Park wirklich so genial, wie der ganze Rummel uns glauben machen will? Wir hatten zwar schon den Verdacht, daß der Film ziemlich gut wird, haben aber sicherheitshalber nochmal den Meister selbst gefragt.

F: Worum geht es hauptsächlich?

A: Jurassic Park ist eine Mischung aus Zoo und Freizeitpark. Es geht um die Vision eines Mannes, die Dinosaurier nach Millionen von Jahren wieder auferstehen zu lassen und darum, was dann passiert. Mich hat vor allem begeistert, daß genausoviel Wissenschaft wie Abenteuer und Spannung mitspielen.

F: Was ist das Besondere am Film?

A: Eine große Frage der Ethik steht dahinter. Ist das Klonen von DNS, wenn es möglich ist, auch vertretbar? Darf der Mensch so in die Entwicklungsgeschichte eingreifen oder ist die Zeit der Dinosaurier endgültig vorbei? Darum geht es bei Jurassic Park, aber der Film hat starke Action- und Abenteuerelemente.

F: Ist es möglich, einen Dinosuarier zu klonen?

A: Der Film ist keine Science Fiction sondern über die Wissenschaft und was sie einmal vollbringen kann.

F: Warum sind alle so von Dinosaueriern fasziniert?

A: Die ersten langen Worte, die ich als Kind lernte, waren die Namen von Dinosauriern. Als mein Sohn Max zwei Jahre alt war, konnte er Iguanadone nicht nur bestimmen, sondern auch aussprechen. Ich glaube, das geheimnisvolle an Dinosauriern ist das Spannende an ihnen. Ein Psychologe aus Harvard hat einmal so schön erklärt: " Oh, das ist einfach. Dinos sind groß, gefährlich und ausgestorben."

Unmöglichst reallistische Animationen hinzubekommen, wurde einer der Programmierer gefilmt, als er Grants Bewegungen nachvollzog.

NACHBESTELLUNGEN

Die ersten 9 Ausgaben von Deutschlands informativem und farbenfrohem Lesestoff für MS, MD, GG und Mega-CD finden reißenden Absatz. Ausgaben 6,2 und 8 sind inzwischen vergriffen, aber die anderen 6 sind noch zu haben. Bestellt noch heute!

Ausgabe 3
DM 6.50

Teil 2 der exklusiven A-Z Spiele-Tips und -Tricksanleitung gehört zu dieser Ausgabe. Außerdem eine ausführliche, 12-Seiten-lange, bebilderte Spielanleitung. Reviews gibt's für Wonderdog (CD), Krusty's Fun House (MD), Lemmings (MD), NHPLA Hockey '93 (MD), SCI (MS), Tom & Jerry (MS), Chuck Rock (GG), Super Off Road (GG) u.v.a.

Ausgabe 4
DM 6.50

Ein gigantisches Sonic 2 Poster von Sega kommt gratis mit der brillanten Weihnachtsausgabe. Im Heft: Eine unübertroffene 16 Seiten lange, heraustrennbare Anleitung zu Sonic 2 für alle Sega-Konsolensysteme; außerdem eine bebilderte Komplettlösung zu Predator 2. Reviews zu Black Hole Assault (CD), Crüe Ball (MD), James Pond (MD), T2: Das Arkadespiel (MD), Pit Fighter (MS), Batman Returns (GG).

Ausgabe 5
DM 6.50

Ein exklusives Review zu Global Gladiators! Außerdem auf 4 Seiten ein ausführlicher Bericht über die Spiele und Neuheiten der CES in Las Vegas. Wir haben Amstrads Mega PC unter die Lupe genommen - unglaublich, was diese Maschine zu bieten hat! Eine komplette Asterix-Lösung auf 12 Seiten und Reviews zu Aleste (CD), Batman Returns (MD), Ecco (MD), Toxic Crusaders (MD) und mehr!

Ausgabe 7
DM 6.50

In dieser spektakulären Ausgabe werden Chuck Rock (CD), Hook (CD), Sunset Riders (MD), Klck Off (MD), Another World (MD), Batman Returns (MS), Tecmo Soccer (MS), Evander Holyfield (GG), Streets of Rage (GG) u. v. a. besprochen. Neue Info über die Zukunft der Elektronik-Unterhaltung im Hinblick auf die 3DO und den Laser Active von Pioneer.

Ausgabe 8
DM 6.50

In dieser Ausgabe: Wie Mega-CD-Spiele hergestellt werden und die heißeste Games werden getestet. Previews von Mazin Saga und Jungle Strike sowie volle Reviews von Final Fight (CD), Sewer Shark (CD), Jaguar XJ220 (CD), Shining Force (MD), Battletoads (MD), Flintstones (MD) und WWF Steel Cage (GG). Vergiß' auch nicht die erstaunliche Anleitung zum Spiel Ecco the Dolphin!

Ausgabe 9
DM 6.50

In dieser spektakulären Ausgabe werden Chuck Rock (CD), Hook (CD), Sunset Riders (MD), Kick Off (MD), Another World (MD), Batman Returns (MS), Tecmo Soccer (MS), Evander Holyfield (GG), Streets of Rage (GG) u. v. a. besprochen. Neue Info über die Zukunft der Elektronik-Unterhaltung im Hinblick auf die 3DO und den Laser Active von Pioneer.

Ausgabe 10
DM 6.50

Bringt aktuelle News und Previews, Reviews von Jungle Strike (MD), Superman (MD/MS), Willy Beamish (CD), World Cup Soccer (MD), Mig-29 (MD), Crash Dummies (GG/MS), Muhammad Ali Boxing (MD), Summer Challange (MD) und Bulls vs Blazers (MD) findet Ihr in dieser Ausgabe. Auch super Tips und vier Poster von den Kämpfern aus Street Fighter II.

Bitte schickt mir die folgende(n) Ausgabe(n) von SegaPro:

		ANZAHL	PREIS
Ausgabe 3	DM 6,50		
Ausgabe 4	DM 6,50		
Ausgabe 5	DM 6,50		
Ausgabe 7	DM 6,50		
Ausgabe 8	DM 6,60		
Ausgabe 9	DM 6,50		
Ausgabe 10	DM 6,50		

Zwischensumme: DM

Portokosten
1 bis 3 Ausgaben: DM 4,-
4 und mehr Ausgaben: DM 8,- DM

Scheck zahlbar an SegaPro DM

Name .....

Anschrift .....

.....

.....

.....

Bitte schickt dieses Kupon oder eine Kopie davon (zusammen mit einen Scheck über die korrekte Summe, zahlbar an SegaPro) an folgende Adresse:

SegaPro Nachbestellungen,
Postfach 101 905,
44719 Bochum 1.

Scheck muß der Bestellung beiliegen.

proreviews INDEX

DAS BEWERTUNGSSYSTEM

EINLEITUNG
Nur ein kleiner Einblick in die Story des Spiels. Meistens ein kurzes Resumé vom Coverinlay - nur nicht so langweilig.

PROVIEW
Dies ist das Herzstück des Reviews. Hier erfahrt Ihr, was wir von Grafik, Sound, Spielbarkeit usw. halten. Wir informieren Euch über Besonderheiten und andere wichtige Dinge, die Ihr austesten und ansehen solltet.

PROTIP
Eine kleine Unterstützung, die Euch helfen soll, die ersten Minuten des Spieles gefahrlos zu überstehen. Hilft auch desöfteren über die 'unüberwindliche' Stelle hinweg.

PROSCORE
Hier werden die guten und schlechten Punkte eines Spiels bewertet. Ein Spiel, das großartige Grafik und erstklassigen Sound hat, bei dem aber die Spielbarkeit mies ist, wird sicherlich keine sehr hohe Bewertung bekommen. Der endgültige ProScore hängt vom Gesamteindruck ab, den ein Spiel hinterläßt. Auch der Verkaufspreis ist ein wichtiger Punkt, auf den geachtet wird.

PROYO!
Der 'ProYO!' ist unsere Auszeichnung für all die Spiele, die eine Wertung von über 90% erhalten haben. Diese Spiele sind ein Muß für Eure Sammlung.

FLAGGEN

In Deutschland erhältlich

Zur Zeit nur außerhalb Deutschlands erhältlich

Zur Zeit nur in Japan erhältlich

Zur Zeit nur in den USA erhältlich

BATMAN RETURNS 34
SWITCH 40

F1 26
RANGER-X 30
SNOW BROS 36
STRIDER II 38
WARPSPEED 50
RBI BASEBALL '93 50
AMAZING TENNIS 52

CALIFORNIA GAMES II 33
GP RIDER 53
WORLD GOLF 53

RC GRAND PRIX 48
SUPERMAN 51
GALAGA 2 51

PROLESER!

Hier ist die Chance, Eure höchstpersönliche Meinung zum besten zu geben! Schreibt Eure eigenen Reviews zu den Top-Spielen der Saison, positiv oder negativ oder auch mit einem kleinen Augenzwinkern, vergeßt nicht, es ist "nur" ein Spiel. Wir würden uns über Einsendungen von Euch freuen, besonders mit Fotos von Euch oder gemalten "Kunstwerken". Gelungene Reviews werden zusammen mit unseren eigenen Reviews abgedruckt, also werft Eure Denkmaschinen an und sendet uns ein kleines Essay, wir warten schon gespannt...

Wenn die Ampel auf grün schaltet und die Motoren aufheulen bricht das Rennfieber aus! Zwei Stunden lang sausen die schnellsten Fahrer der Welt um schikanöse Strecken und versuchen, Punkte für die Weltmeisterschaft einzufliegen. Ob in den tückischen Straßen von Monaco oder entlang der schnellen Geraden von Silverstone – ein echter Champion muß sich überall behaupten können.

Die Formel Eins ist die Krönung des Motorsports. Vergeßt Indy-Rennen oder DTM, F1 lockt den größten Rummel und die lautesten Sponsoren an. Nachdem Nigel Mansell 1992 den Titel errungen und sich dann Paul Newmans Indy-Team angeschlossen hat, fährt Damon Hill für England. Im Williams-Team will er gegen Michael Schumacher und seine Kollegen antreten - mal sehen, ob er es schafft!

Den Ferrari F1 haben wir schon auf dem Amiga kennengelernt und die Super Monaco GPs auf dem Mega Drive. Ein Spiel, das alle Feinheiten der Formel-Eins-Weltmeisterschaft enthält, gab es aber bislang nicht. Diese Lücke will Domark füllen, und der Anfang sieht recht vielversprechend aus. Schaltet Eure Konsole ein und guckt Euch in Ruhe die Fahrer und Strecken an. Von Brasilien bis nach Australien sind alle Kurse vorhanden - und alle Namen der diesjährigen Formel Eins!

Jetzt wird's heiß. Die führenden Wagen kommen in Sicht!

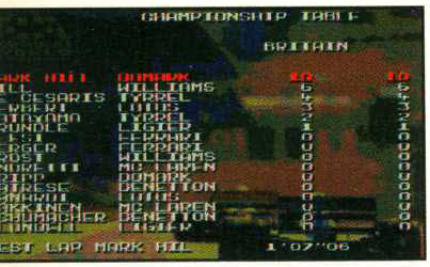
Die Renntaktik beginnt, bevor Ihr überhaupt mit einem Reifen auf dem schwarzen Asphalt steht. Bestimmt Euren Heckflügel, der den Wagen an die Piste "klebt". In Silverstone ist zum Beispiel ein tief eingestellter Heckflügel ratsam, weil in den langen Geraden weniger Druck nach unten erforderlich ist. In Monaco dagegen solltet Ihr eine möglichst hohen Flügel wählen, weil es um viele enge Kurven geht und die Driftgefahr groß ist.

Wie den Flügel, kann man auch die Schaltung (Automatik oder manuell) bestimmen. Neulinge sollten ruhig mit Automatik fahren, später kann man sich das Schalten selbst zumuten – zumal die Beschleunigung besser ausgenutzt werden kann.

Am wichtigsten sind aber die Reifen. Harte Reifen halten mehr aus als weiche, so daß Ihr satter um Kurven kommt. Mit weichen Reifen müßt Ihr mindestens einen Boxenstop zum Wechseln einplanen! Wenn der fällig ist, meldet sich Eure Crew rechtzeitig.

Nach dem Zusammenbasteln des Wagens wählt Ihr einen von vier

PROTIP Wartet beim Beginn eines Rennens eine halbe Runde, bis sich das Feld verteilt hat. Dann könnt Ihr gefahrloser überholen und riskiert keinen unnötigen Reifenverschleiß.



Das sieht nicht gut aus - ein Boxenstop nach nur zwei Runden. Natürlich war die Hektik beim Start verantwortlich. Alle wollten schnell weg, und so ist Eurer Hinterrad schon hinüber. Da Rio eine Strecke mit langen Geraden, aber auch kniffligen Kurven ist, seid Ih mit mittelweichen Reifen am besten beraten. Wählt schnell, die Zeit läuft!

BOXENSTOP FLÜGEL
Es gibt drei Flügeltypen im Spiel, und die machen einen großen Unterschied. Langsame, kurvenreiche Strecken erfordern einen hohen Flügel, schnelle, gerade Kurse einen tiefgestellten. Gemischte Strecken sind bei mittlerer Einstellung am besten zu bewältigen.

SCHALTUNG
Wählt Handschaltung oder Automatik je nach Eurer Erfahrung. Handschaltung erfordert sehr viel Mühe und gutes Timing. Viele Leute sagen, daß Automatik den Spaß am Fahren verdirbt, wenn man geübt ist.

REIFEN
Ihr könnt zwischen weichen, mittleren und harten Reifen wählen. Weiche Reifen haben einen besseren Halt auf dem Asphalt, nutzen sich aber schneller ab. Bei harten Reifen müßt Ihr weniger Boxenstops zum Reifenwechseln einplanen.

Schwierigkeitsgraden – zu Anfang tunlichst den niedrigsten. Höhere Schwierigkeitsgrade bedeuten härtere, schnellere Rennen und empfindlichere Wagen. Die bestreitet man desto besser, je mehr man die Taktiken des Sports erlernt hat. Zum Beispiel ist das Feld nach dem Start dicht gedrängt. Wenn Ihr mit dem Überholen wartet, bis alle sich ein wenig verteilt haben, kommt Ihr glatter und reifenschonender an den anderen vorbei.

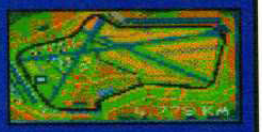
Natürlich gibt es Qualifikationsrunden vor dem eigentlichen Rennen. Wie bei echten Grand Prix gilt die beste Zeit aus sechs Runden. Ihr könnt die Qualifikation übrigens unterbrechen. Eure aktuelle Position wird dann angezeigt. Hört Ihr allerdings noch in der ersten Runde auf, startet Ihr im Rennen vom 16. Platz, also als Letzter!

Die Atmosphäre beim Start ist unheimlich dicht. Motoren brummen, die Wagen nehmen ihre Position ein, und auf grün geht's los! Nach einer halben Runde könnt Ihr das Feld von hinten aufrollen und eine gemütliche Position finden, um auch die härtesten Konkurrenten am Ende zu überholen. Taktik ist bei diesem realistischen Spiel alles, und man hat wirklich das Gefühl, hinterm Steuer eines F-1-Flitzers zu schwitzen!

Die weichen Reifen waren eine gute Wahl für die engen Kurven. Nach drei Runden habt Ihr Euch gut eingefahren und haltet die Spitzenposition. Vielleicht könnt Ihr diesen Wagen noch hinter Euch lassen, obwohl das in Monaco schwer ist!

STRECKENKUNDE

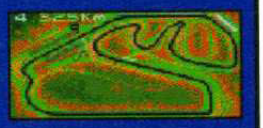
ENGLAND ***Silverstone***
Silverstone wurde kürzlich umgebaut, da die Strecke zu schnell wurde. Jetzt hat sie viele schnelle Geraden, aber auch ein paar enge Kurven.



AUSTRALIEN ***Adelaide***
Ein klassisches Straßenrennen, das genaues Schalten und gute Taktik erfordert. Sehr viele Kurven und eine lange Gerade.

BELGIEN ***Spa***
Eine gräßliche Startkurve wird von steilen Abfahrten und Kurven abgelöst. Aufregend und macht Spaß. Schnelle Runden sind möglich.

BRASILIEN ***Interlagos***
Ein anspruchsvoller Kurs. Schafft Ihr den, bringt Euch der Schwung auch gleich durch das nächste Rennen. Die lange Linkskurve kann schwierig werden.

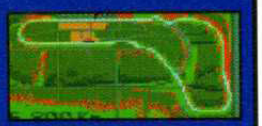


MONACO ***Monte Carlo***
Die Straßen des wohl berühmtesten Kurses stellen hohe Anforderungen an die Fahrer, und es ist schwer, zu überholen.

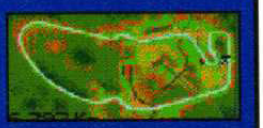
SAN MARINO ***Imola***
Viele Schikanen und schnelle Abschnitte. In San Marino müßt Ihr sekundenschnell schalten und Entscheidungen treffen, aber auch vorausplanen.

SPANIEN ***Barcelona***
Das heiße Wetter beeinflußt bestimmt das Fahrverhalten Eures Wagens. Enge Kurven tauchen aus dem Nichts auf und erzwingen blitzschnelle Reaktionen.

ITALIEN ***Monza***
Monza war ursprünglich ein königlicher Park. Jetzt ist es eine schnelle Rennstrecke mit der berüchtigten Parabelkurve – fies für unerfahrene Spieler. Auf dieser Strecke wird man sehr schnell.

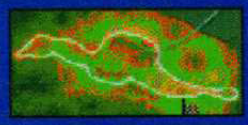


DEUTSCHLAND ***Hockenheim***
Bäume und anderer Randbestand sind schwer zu meiden, wenn Ihr aus der Kurve geratet. Sehr schnell, viele Geraden.

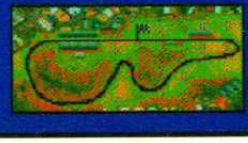


PORTUGAL ***Estoril***
Lange, ausladende Kurven sind mal was anderes. Das Überholen in den Kurven ist leicht, wenn Ihr von der Ideallinie abweicht.

KANADA ***Montreal***
Bremsen und Reifen werden hier sehr in Anspruch genommen. Ein gutes Gedächtnis hilft in den langsamen Kurven.



JAPAN ***Fuji***
Vielleicht der einfachste Kurs – lange Geraden, ausladende Kurven. Für Angeber und Anfänger.



Auf diesem Kurs gibt es nur Eins: Heizen, bis das Pedal glüht! Der Erste ist gerade durch den Tunnel gefahren, und Ihr holt auf. Geschwindigkeit ist im Moment alles, und Ihr habt Euch vorgenommen, gleich zu überholen – selbst, wenn diese Kurve nicht ohne ist.

Der Spielablauf ist hektisch, aber wenn man mal eine Bruchlandung macht, ist das Ergebnis enttäuschend. Es gibt weder Soundeffekt noch realistische Grafiken, auch der Motor qualmt nicht. Erstaunlich, daß man diesen Aspekt so vernachlässigt hat - sonst ist das Spiel nämlich hervorragend.

Die Steuerung ist auf der Anfängerstufe recht einfach und erfordert wenige Rechts-Links-Eingriffe. Später müßt Ihr Euch stärker konzentrieren und mehr Taktiken anwenden, um schnell und heil durchs Rennen zu kommen.

Auf Kursen wie dem von Monaco muß sehr viel gebremst und wieder beschleunigt werden. Hier könnt Ihr nicht einfach den Knopf gedrückt halten und durch die Runde rasen!

Toll, daß F1 einen geteilten Bildsschirm hat. So können zwei Spieler Duelle austragen, oder Ihr könnt alleine gegen den Rechner fahren. Zum Glück wird das Rennen dadurch nicht langsamer, wie bei Road Rash II.

Auf jeder Seite der Kurse stehen Reklametafeln, Bäume und Säulen. Es gibt auch reichlich Tunnel und Brücken, um das Raumgefühl zu verschärfen. Die Objekte werden

Wenn sich das Screen zweiteilt, müßt Ihr doppelt so gut aufpassen (Ia, ha!) und der Versuchung widerstehen, Euren Freund von der Piste zu rempeln! Macht Ihr es trotzdem, leiden Eure Reifen, und Euer Freund lacht zuletzt.

In Spanien sieht der Hintergrund nach Wüste aus, und der Kurs ist ziemlich flach. Dies ist der Übungsmodus. Hier könnt Ihr nach Herzenslust Eure Rundenzeiten optimieren und die Strecke auswendig lernen. Der Trainer ist zwar nützlich, aber das Rennen macht viel mehr Spaß!

gleichmäßig größer und kleiner - sehr realistisch, übrigens. Auf den langen Geraden ist das Geschwindigkeitsgefühl fantastisch, und die Boxengasse ist wirklich prima geraten. Die Planen und Gebäude sorgen für echtes "Dabeisein"-Gefühl! Dazu tragen auch die Tribünen am Streckenrand bei.

Oben links im Bild seht Ihr eine Übersicht des aktuellen Kurses mitsamt Bewuchs und Eurer Position. Schade nur, daß die anderen Wagen nicht eingetragen sind, aber vielleicht würde das nur vom Steuern ablenken. Dafür gibt es einen Anzeiger, der Euch sagt, wie weit vor Euch sich der nächste Wagen befindet.

Abgesehen von den Streckeninfos werden Eure Gesamtfahrzeit, Eure beste Rundenzeit und Euer Vorsprung vor dem nächsten Auto angezeigt. Auch die Runde und Eure Position sind auf dem Bild angegeben.

Nach Rennschluß könnt Ihr die Tabellen des Konstrukteurspokals einsehen und Euch, falls Ihr als einer der ersten Drei angekommen seid, auf dem Siegertreppchen aufbauen. Dank einem Batteriespeicher könnt Ihr Euren Spielstand in die weiteren Sitzungen hinüberretten. Das steigert die Motivation gewaltig!

Wenn Ihr pures Rennvergnügen wollt, könnt Ihr im Arkademodus versuchen, in einer festgelegten Rundenzahl so viele Wagen wie möglich zu überholen. Level 1 spielt zum Beispiel in Brasilien, wo sechs andere Wagen fahren. In San Marino müssen dann schon acht andere überholt werden, um weiterzukommen. Der Arkademodus macht zwar unheimlich Spaß, aber länger hält die Motivation im Grand Prix selbst vor.

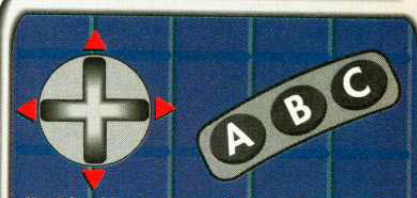
F1 ist das bisher beste Rennspiel auf dem Mega Drive. Es hat viele Details, die in vielen anderen Simulationen fehlen, und jeder Rennkurs unterscheidet sich wirklich von dem anderen. Das wirklich einzige Manko sind die völlig unrealistischen Crashszenen, die überhaupt nicht zum Rest des genialen Spiels passen. Da auch die Zwei-Spieler-Option eingebaut wurde, können wir dieses Modul uneingeschränkt empfehlen!

Solche Bilder machen jeden Fernsehkommentator so wahnsinnig, daß sich seine Stimme überschlägt. Schafft er es, zu überholen oder nicht? Die Strecke ist voller Sprites und die Action ist dichtgepackt. Wenn Ihr aber noch lange mit dem grünen Wagen auf Tuchfühlung bleibt, wird bald ein Reifenwechsel fällig!

F1

DOMARK ● DM 120,- ● SEPTEMBER

FORMAT 8Mbits
SPIELER 2
STUFEN 12
SCHWIERIGKEITSGRADE 4
BESONDERHEITEN ..... save
KONTAKT ..... Sega
✆ 040 2270961



Mit A beschleunigt Ihr, mit B wird gebremst und C bringt Euch an die Box. Im Optionsscreen könnt Ihr mit A den Kurs wählen und ihn mit C löschen. Hoch und runter auf dem Steuerkreuz schalten die Gänge, links und rechts steuern die Fahrtrichtung des Wagens.

AKTION / **STRATEGIE**

GRAFIK 89%
▲ Abwechslung durch Tunnels, Landschaften, Pfeiler, Tribünen und Schilder – tolle Atmosphäre
▲ Detaillierte, klare Präsentationsscreens mit Übersichten der Rennstrecke.

MUSIK 83%
▲ Tolle Motorengeräusche beim Überholen.
▼ Schade, daß die Unfälle keine anständigen Soundeffekte haben.

SPIELABLAUF 85%
▲ Weiches Scrolling, coole Perspektive und reine Geschwindigkeit machen sofort süchtig.
▼ Es frustriert, wenn man einen Unfall baut und der Wagen einfach anhält.

ANFORDERUNG 88%
▲ 12 verschiedene Strecken mit enormem Anreiz, zu gewinnen!
▲ Mit geteiltem Bildschirm und dem Arkademodus gibt es viel zu tun. Schalten wir's ein!

PROSCORE
86%
Eine sehr realistische Rennsimulation der Formel Eins mit tollem Arkademodus. Rundherum spannend!

RAN

In der Zukunft wird die anarchische Erde von einer Kraft belagert, die stärker ist als das Böse und gemeingefährlicher als der gefährlichste, gemeinste Über-Cybernoide je war. Der Traum dieses Größenwahnsinnigen ist – wie sollte es anders sein - die Weltherrschaft...und Ihr müßt unseren Planeten vor dem sicheren Untergang retten.

Ein schönes Mädchen mit übersinnlicher Wahrnehmung und ihre Steinsäule scheinen die Lösung zu sein. Dank mysteriöser Kräfte kann sie sich mit der Säule unterhalten, die das Geheimnis des Friedens und der Freiheit hält. Leider wurde das flotte Mädel von einem bösen Obermotz entführt, und Ihr müßt es natürlich ritterlich befreien!

Mit einer Bazooka, laserfester Rüstung und zwei futuristischen Fahrzeugen ausgestattet, begebt Ihr Euch ins Ungewisse. Ihr müßt Eure ganze Gewitztheit und Kraft aufwenden, um Euch in eine unbesiegbare Kampfmaschine zu verwandeln. Wenn die Stellenbeschreibung auf Euch zutrifft, solltet Ihr Euch im nächsten Softwareshop bewerben!

Volle Kraft und Energie voraus! Nur eines hält Euch von Eurem ultimativen Ziel ab: Der letzte Obermotz! Tolle Details und ein kurzer Blick auf Euren potentiellen Retter steigert die Motivation vor dem letzten Gefecht erheblich.

Der Gangster in der Mitte kommt gerade aus dem 3-D-Tunnel geschossen, den Ihr im Hintergrund seht.

Hier geht's rund...Ihr braucht Nerven aus Stahl!

Ranger-X wurde vor Kurzem in Japan als X-Ranza veröffentlicht. Da es wenige Spiele dieses Kalibers für das Mega Drive gibt, war die Erleichterung über die offizielle Einführung groß. Die uralte Geschichte der Welterrettung wurde durch innovatives Gameplay und umwerfende Grafik eines der aufregendsten Spiele der letzten Zeit. So sieht die Zukunft der Ballerspiele aus!

Eine passende Melodie begleitet die Introszenen; anschließend werdet Ihr in den Rechner eingeloggt. Das Screen wechselt zu einem Feindschiff in Vektorgrafik, dessen Funktion genau erklärt wird. Ein Warnsignal ertönt, und Euer erstes Ziel wird gezeigt. Jetzt wechselt das Bild wieder, und fantastische 3-D-Grafik ziert den Hintergrund.

Dank neuer Programmiertechnik hat Ranger-X eine Palette von 128 Farben, von denen es 32 gleichzeitig darstellen kann: Glatt das Doppelte von dem, was man vom Mega Drive gewöhnt ist! Die Wirkung ist erstaunlich – da kann das Super NES nur noch einpacken! Weiche Animationen und tolle Details machen etwas ganz Besonderes aus diesem Spiel.

Am Anfang jedes Levels wird Vektorgrafik benutzt, um Euer Hauptziel zu zeigen. Sie ist etwas eingerostet, aber eine hübsche Abwechslung für die an sich trockenen Szenen. Persepktiven und

HILFSMITTEL

FAHRZEUGE

Auf dem Rad lagern Eure Sonderwaffen. Ihr könnt damit am Boden und über Plattformen fahren oder über Dünen hüpfen. In manchen Abschnitten könnt Ihr das Bike nur benutzen, wenn Ihr Euch darauf duckt - so eng sind einige Stellen.

FLUGZEUG:

Auch hierin lagern Sonderwaffen, mit denen Ihr Euch gegen die Aliens wehren könnt. Die Feuerkraft ist größer und vor allem bei Endmonstern zu empfehlen. Auf der Plattform des Flugzeugs könnt Ihr Euch ausruhen und Euren Jetpack schonen.

GER-X

WAFFEN-ICONS

BOMBEN:
Wenn Ihr eine abfeuert, geht der Boden vor Euch in Flammen auf und alles, was sich am Weg befindet, wird vernichtet.

FEUER:
Dieser energieverschlingende Flammenwerfer ist nur aus nächster Nähe wirksam!

BUSTER:
Eine irre Extrawaffe, die so ungefähr alles auf dem Screen zerfetzt.

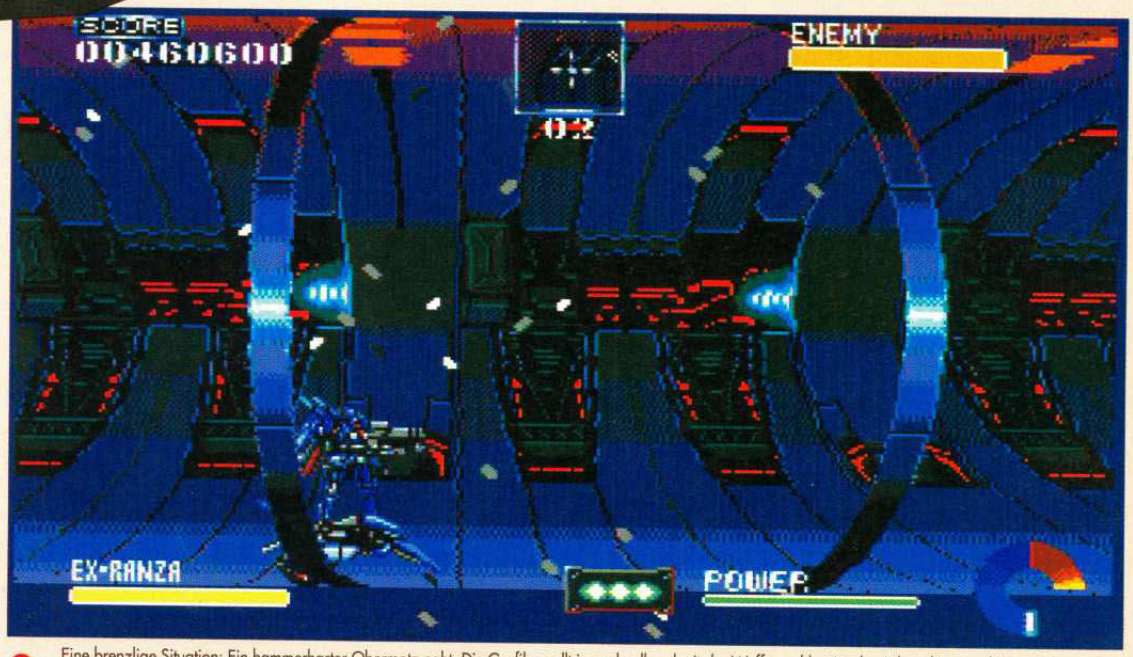
METALLVOGEL:
Ein Roboter mit Zielsuchsystem, der solange angreift, bis das Ziel wirklich zerstört ist.

Hauptziel und dann den Obermotz vernichten. Ein Flugzeug oder ein Motorrad folgen Euch durch die Level. Ihr könnt jederzeit aufspringen und dann Eure Waffensorte neu wählen. Mit dem Bike kommt Ihr über Plattformen und könnt nach Belieben schießen und springen. Diese beweglichen Einheiten feuern auch simultan und errichten regelrechtes Sperrfeuer.

Farben erreichen einen sehr hohen Standard. Das Scrolling ist butterweich und die 3-D-Sichten fantastisch.

Meistens sieht man die Action von der Seite, aber in späteren Levels wird auch senkrecht nach oben oder unten gescrollt. In einem Abschnitt rast Ihr durch einen engen, langen Korridor, durch den Ihr von einem gemeinen Alien verfolgt werdet. Als hätte man mit der Steuerung nicht genug zu tun! Die Sprites sind nahezu perfekt und sogar wenn alles auf dem Screen explodiert, ist der Ranger-X noch gut zu erkennen. Die Hintergrundgrafik, wie Ihr auf den Screenshots seht, ist die beste, die es bisher gegeben hat!

Ihr müßt auf jedem Level das



Eine brenzlige Situation: Ein hammerharter Obermotz naht. Die Grafik scrollt irre schnell und mit der Waffenwahl steigt der Adrenalinspiegel. Euer Fahrzeug ist zur Stelle und wird wohl einiges aushalten müssen. Genug der Vorrede - zieht die Bazooka und rettet Eure Haut!

RANGER-X

Ranger-X scheint sich beim Angriff auf den Obermotz selbst geopfert zu haben. Ein Jammer, denn der Gegner löst sich so schön in seine Bestandteile auf. Welcher Shoot-'Em-Up-Fan kann da widerstehen?

Na, na, wer wird denn gleich das Weite suchen? Der Lone Ranger hält gar nichts von dieser kniffligen Situation und verzieht sich.

Die Musik, obwohl sie sich wirklich hören lassen kann, ist nicht hektisch genug für die wilde Action. Nur wenige Melodien passen hundertprozentig. Dafür sind die Soundeffekte und Explosionen gigantisch. Je nach Größe des vernichteten Aliens verändern sie sich und sorgen für verblüffte Gesichter! Jede Sonderwaffe hat bestimmte Sounds, die sehr realistisch klingen, und die Anfangsmelodien jedes Levels sind toll. Die Töne zum Levelende sind ziemlich schauerlich, aber in der Euphorie des Augenblicks kann man gnädig darüber hinwegsehen.

PROTIP Schießt bei Endgegnern immer zuerst auf ihre Waffen. Danach habt Ihr mehr Ruhe, um die Motze selbst zu erledigen und müßt nicht so vielen Geschossen ausweichen. Bleibt aber wachsam, denn zum Schluß erfolgt meistens noch ein gewaltiger Gegenschlag - gerade, wenn Ihr denkt, daß Ihr ihn besiegt habt!

Es gibt wenige Shoot-'Em-Ups, die so schwer sind wie dieses. Thunderforce ist nichts dagegen: Ständig werdet Ihr von Raketen beharkt, die meistens mit einem Zielsuchsystem ausgestattet sind und Eure Energie sehr schnell aufsaugen. Harmlos aussehende Sprites teilen sich plötzlich in vier oder mehr Raketen auf, so daß nur wahnsinnig scharfe Reflexe Euch retten können. Nur drei Continues gibt es, die aber durch hohe Punktezahlen vermehrt werden können, machen den Spielfortschritt zur echten Herausforderung. Selbst auf dem normalen Schwierigkeitsgrad wird es ewig dauern, bis man das Modul durchgefeuert hat. Von der "schweren" Stufe reden wir lieber gar nicht erst...

Wenn Ihr ein sicheres Händchen habt und eine Herausforderung nicht scheut, ist Ranger-X genau das Richtige für Euch. Die Grafiken sind genial, und das Spiel macht sofort süchtig. Die Originalität und die Präsentation sind fantastisch; es gibt verschiedene Spielweisen und viele Extras. Ranger-X ist schnell, macht Spaß und ist eines der besten Spiele, die ich je auf einer 16-MBit-Konsole gespielt habe!

ICON AUF DEM BILDSCHIRM

ENDMONSTER:
Die Anzeige zeigt an, wieviel Energie der Obermotz noch hat. Eure Spezialwaffen werden sie gehörig reduzieren - kein Vergleich zum Normallaser.

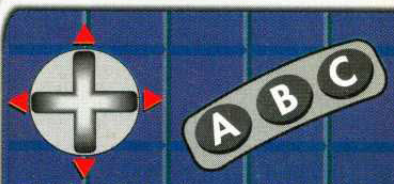
JETPACK:
Beim Fliegen verbraucht Euer Jetpack natürlich Treibstoff. Wenn die Anzeige gelb wird, fällt das System aus und Ihr fallt zu Boden. Erst, wenn nachgeladen wird, könnt Ihr wieder fliegen.

RADAR:
Es zeigt Euch, wo die Gegner sind, wo Euer Fahrzeug ist und wieviele Ziele Ihr bis zum Levelende vernichten müßt.

Es sieht zwar wie eine Spielzeugwaffe aus, die man im Laden an der Ecke kaufen kann, aber es ist wirklich ein Überflugzeug: Sehr teuer, sehr kompliziert und sehr lebensverlängernd!

RANGER-X
SEGA ● DM 130,- ● SEPTEMBER

FORMAT	8MBit
SPIELER	1
STUFEN	6
SCHWIERIGKEITSGRADE	2
BESONDERHEITEN	Continues
KONTAKT	Sega
	✆ 040 2270961



Mit A feuert Ihr Eure Kanone nach links ab und ändert Eure Richtung. B feuert und wählt die Extrawaffe aus, C feuert die Kanone nach rechts ab und ändert die Richtung Eures Roboters. Mit dem Steuerkreuz bewegt Ihr den Ranger-X und wechselt die Waffen.

ACTION — **STRATEGIE**

GRAFIK 96%
▲ Doppelt so viele Farben wie sonst machen die Grafiken zu den besten fürs Mega Drive!
▲ Vektorgrafik zwischen den Levels sind eine nette, neue Zugabe.

MUSIK 87%
▲ Von Anfang bis Ende stimmungsvolle Hintergrundmusik und fetzige Soundeffekte.
▼ Die Musik ist nur etwas schwach, weil zu festgelegt und nicht wild genug.

SPIELABLAUF 91%
▲ Reichlich Extras zum Aufsammeln und alles läuft so wahnsinnig schnell ab!
▼ Die Steuerung und Zugang zu den Fahrzeugen sind knifflig

ANFORDERUNG 91%
▲ Sehr hart und wird immer schwerer.
▼ Zu schwierig für alle, die noch was anderes als Ballerspiele im Kopf haben.

PROSCORE 94%
Das beste Plattform-Shoot-'Em-Up überhaupt! Originelle, tolle Grafik, schweres Gameplay und fantastische Präsentation. Unbedingt kaufen!

In wenigen Minuten steht Ihr im grellen kalifornischen Rampenlicht: Die zweiten Sommerspiele beginnen! Nur die härtesten Athleten überzeugen und gewinnen. Das Skateboarden darf nicht fehlen, obwohl die erste Begeisterung hierzulande schon wieder abgeflaut ist - und ins Wasser geht's natürlich auch noch. Snowboarding ist in den nahen Bergen möglich und auch Segelfliegen gehört zum richtigen Sommersporttreiben. Wer wird diesmal Champion? Habt Ihr das Zeug dazu?

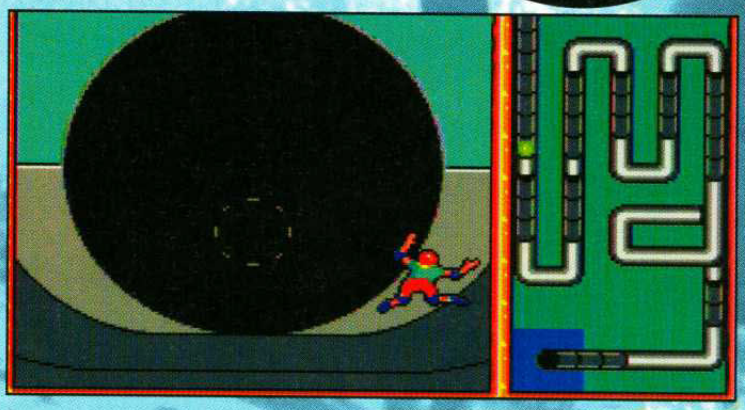
Nach der ersten Runde bleiben nur acht der ursprünglichen 32 Teilnehmer übrig. Die anderen lassen sich verarzten oder schauen grummelig zu. Die Spannung steigt, als Entscheidungen bekanntgegeben werden und die nächste Runde beginnt...

California Games ist vor so ewigen Zeiten für das Master System erschienen, daß sich wohl kaum noch jemand daran erinnert. Damals machte es eine Menge Spaß, vor allem das BMX-Fahren. Doch die Zeiten ändern sich und technisch ist man jetzt sehr viel ausgefeiltere Spiele gewöhnt. Bestes Beispiel dafür sind die Sportsimulationen von Electronic Arts.

Probe Software, das Team, das für Mortal Kombat verantwortlich ist, haben die Sache in die Hand genommen und an California Games II mitgewirkt. Zu den Highlights des Moduls gehören das weiche Scrolling und die sauberen Animationen. Der Spielablauf selbst ist aber eine herbe Enttäuschung. Es gibt nur vier Disziplinen zum Üben und als Wettkampf gegen maximal sieben Leute.

Ihr könnt Skateboarden oder in der Brandung bodyboarden, Gleitfliegen oder durch tiefen Schnee rasen. Beim Skateboarden gibt es viele Half- und Fullpipes. Ihr müßt das Ende des Kanals nach möglichst vielen Kunststückchen erreichen. Auch die Wellen müßt Ihr möglichst gekonnt abreiten und Euch nicht zu sehr vom Abfall im Wasser stören lassen.

Einiges am Spiel macht Spaß, aber im großen und ganzen ist es eine Enttäuschung. Die vier Disziplinen sind einfach nicht genug und der Ablauf bleibt flach und öde. Auch kann man nur nacheinander gegen Freunde antreten - Duelle sind nicht möglich. Außer der guten Präsentation bietet California Games II nichts, das einen zum Geldausgeben reizen könnte.



An wen erinnert uns die Gestalt, die bei jeder Gelegenheit den Asphalt küßt? Ansonsten geht's in der Half-Pipe schneller ab, als der Vatikan erlaubt!

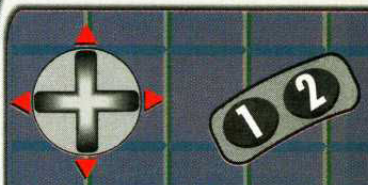
PRO TIPS

Perfektioniert Eure Techniken im Trainingsmodus, dann habt Ihr im Wettkampf wesentlich bessere Erfolgschancen.

CALIFORNIA GAMES 2

SEGA ● DM 90,- ● SEPTEMBER

FORMAT 2Mbit
SPIELER.....1
STUFEN 4
SCHWIERIGKEITSGRADE 1
BESONDERHEITEN ...Wettbewerb
KONTAKT .....Sega
✆ 040 2270961



Das Steuerkreuz bestimmt zu Lande, im Wasser und in der Luft Eure Richtung. Knopf 1 und 2 aktivieren Kunststücke. Weitere Bewegungen werden bei Knopf- und gleichzeitigem Paddruck ausgeführt.

AKTION — STRATEGIE

GRAFIK 60%
▲ Schöne Farben, Animationen und Zwischenbilder.
▼ Leere Landschaften, die den Eindruck einer hastigen Produktion geben.

MUSIK 62%
▲ Die Hintergrundmusik paßt gut zum Spiel und sorgt für eine sommerliche Atmosphäre.
▼ Leider gibt es auch hier wenig Abwechslung während des Spiels.

SPIELABLAUF 54%
▲ Mit mehr als einem Spieler kann das Modul Spaß machen.
▼ Zu lange und zu wenige Disziplinen.

ANFORDERUNG 67%
▲ Es ist recht einfach, ans Ende zu kommen, aber für High Scores muß man üben.
▼ Wer nicht völlig verrückt nach High Scores ist, langweilt sich bald.

PROSCORE 58%

Bestimmt viel Spaß für Jüngere und viel Nostalgie für Ältere. Spielerisch aber ein gewaltiger Rückschritt ohne Neuerungen.

CALIFORNIA GAMES II

Gotham Citys Straßen werden nie mit Gold gepflastert sein. Diese Stadt brütet das Böse nur so aus, und die Unschuldigen haben keine ruhige Minute. Nur die schwarze Fledermaus bringt Licht ins Dunkel und Hoffnung in die Herzen der Menschen. Von den Höhen der Haustürme wacht er über die Sicherheit seiner Stadt: Wer? Batman, natürlich.

Unser Held hat schon viele Aufgaben gelöst, aber jetzt steht er einem neuen Widersacher gegenüber: Dem Pinguin! Der fiese Watschelmann will Gotham City übernehmen und versetzt die Bürger in Angst und Schrekken.

Mit Hilfe seiner heißen Reifen und attraktivem Bat-Zubehör macht der schwarze Rächer sich auf den Weg zum Pinguinnest, um dort gewaltig aufzuräumen!

Batman Returns wurde schon auf den anderen Sega-Formaten veröffentlicht und leider ziemlich frostig aufgenommen. Obwohl die Grafik durchgehend gut war, konnte der Spielablauf auf keiner der Konsolen mithalten. Die Module waren zu schwer und zäh durchzuspielen.

Die Eröffnungsscreens auf der CD-Version halten den hohen Grafikstandard aufrecht. Die Atmosphäre ist kalt, dunkel und bedrohlich, die Begleitmusik stammt aus dem Film und verstärkt das düstere Gefühl noch.

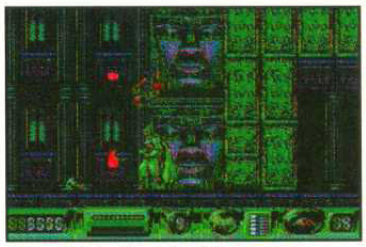
Batman Returns ist eine Mischung aus Renn- und Hüpfspiel. Es gibt fünf Rennlevel und fünf Plattformstufen, jede mit viel Action und Aufregung. Ihr könnt entweder das volle Spiel spielen und die beiden Leveltypen abwechselnd durchlaufen oder nur einen der beiden Teile wählen. Es gibt auch zwei Schwierigkeitsgrade und auf Wunsch bis zu sieben Leben.

In den Rennlevel düst Ihr durch die Straßen Gothams, die Winterlandschaft, das Abwassersystem der Stadt und Pinguins Nest. Ihr müßt rasend schnell sein und alles abschießen, was Ihr auf der Straße seht – es ist immer feindlich und meistens tödlich! Dafür habt Ihr unbegrenzt MG-Munition und ein paar hitzesuchende Raketen. Jeder Level muß geschafft sein, bevor die Zeit abläuft. Ums Überholen geht es dabei nicht, sondern ums Rammen, Schießen und Überleben. Feinde können von hinten oder von der Seite angegriffen werden. Bombenwerfende Biker und fiese Autos und viele andere Kreaturen haben es auf Euch abgesehen. Pinguins tödliche Zirkustruppe ist überall und jagt Batman so manchen Schrecken ein. Zum Glück ist sein Auto leicht zu steuern, Kollisionen mit Gebäuden wirken aber oft unrealistisch.

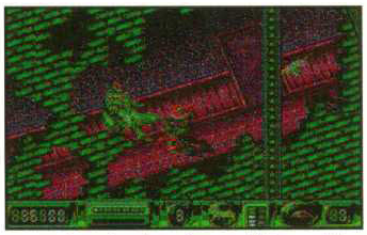
Im Plattformteil hüpft Ihr durch das Labyrinth von Gotham City. Für jeden Level gibt es einen Gürtel mit allen Tricks, die Batman gerade braucht. Es gibt Batarangs, Rauchbomben, ein Gewehr für den Kletterhaken und einige hitzesuchende Batarangs. Mit dem berühmten Haken schwingt Batman sich von Dach zu Dach, beschleunigt und kann Kunststückchen vollführen. Es liegen auch viele Waffen und Power-Ups herum, die man sich für die Endgegner aufheben sollte.

Anfangs kann es schwer sein,

PROTIP Im dritten Level des Fahrabschnitts, solltet Ihr dem Clownskopf ausweichen, der aus dem Laster auftaucht, indem Ihr ständig von links nach rechts über die Straße schlängelt.



Die dunklen, kalten Bilder von Gothams Hausbrüstungen lassen Batman frösteln - aber unbeirrt kämpft er gegen das Böse!



Im aufgegebenen Lager muß Batman sich mit einer Gruppe Clowns herumschlagen, die gerne Ihre Spielchen treiben.

Endlose Explosionen tauchen Gothams Straßen in grelles Licht. Am Ende muß ein riesiger Laster zerbombt werden. Die Rennaction ist packender als das, was viele Rennsimulationen bieten!

BATMAN RETURNS

Batman zu steuern, denn es gibt so viele Kampf- und Bewegungsarten zu lernen. Es passiert leicht, daß man in der Hektik den falschen Knopf drückt und eine Superwaffe losläßt, die man erst später braucht!

Die Grafik ist fein detailliert und bietet in den Plattformlevels viele verschiedene Hintergründe und Gegner. Die verlassenen Läden im zweiten Level sind besonders gruselig und gehören zum Besten, was es bisher auf dem Mega-CD zu sehen gab. Die Musik schafft noch mehr Atmosphäre, und es gibt einige tolle Soundeffekte.

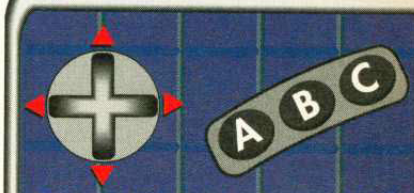
Es ist ganz schön hart, durch die Levels zu kommen und bis zum letzten Endgegner werdet Ihr wohl eine Weile brauchen. Die Obermotze sind ziemlich zäh und überhaupt zielt Batman Returns auf geübtere Spieler ab. Für Anfänger ist es zu schwer und frustrierend. Mit der Vielfalt an Kampfmethoden und den zwei Spieltypen macht es aber jedem Spaß, der sich nicht einschüchtern läßt.

Der Pinguin weckt je nach Anlage Mord- oder Selbstmordgefühle beim Pixelhelden. Aber vor lauter Feinden hat Batman hier kaum Zeit für solche Gedanken.

BATMAN RETURNS

SEGA ● DM 130,- ● SEPTEMBER

CD-ZUGRIFF .....schnell
SPIELER.....1
STUFEN 10
SCHWIERIGKEITSGRADE 2
BESONDERHEITEN .....keine
KONTAKT .....Sega
✆ 040 2 27 09 61



Beim Fahren feuert Ihr die Bordkanone mit A, die Rakete mit C und beschleunigt mit B. Im Plattformteil springt Ihr mit C, tretet mit B und feuert eine Waffe mit A ab. Mit dem Kreuz bewegt Ihr Batman.

ACTION — STRATEGIE

GRAFIK 90%
▲ Der Hintergrund und die Explosionen im Rennteil sind umwerfend.
▲ Viele verschiedene, gut gezeichnete Sprites mit eigenen Bewegungen.

MUSIK 86%
▲ Tolle Soundtracks in den ersten Szenen.
▲ Realistische, passende Effekte.

SPIELABLAUF 84%
▲ Zoomen und Verkleinern in den Rennszenen sorgen für Riesenspannung.
▼ Die Mega-CD-Effekte wurden zwar genutzt, aber Neues gibt es nicht.

ANFORDERUNG 88%
▲ Zehn Level mit unterschiedlicher Fortbewegung und immer anderen Stilen.
▲ Batmans abwechslungsreiche Kampftechniken sorgen für Langzeitmotivation.

PROSCORE 86%

Die Kombination aus Renn- und Springspiel macht die CD-Version für jeden Spieler interessant und zur Herausforderung.

SNOW BR
NICK & TOM

WAS DER SCHNEE-MANN SAH

PROTIP Klettert in den ersten Levels immer gleich nach oben und bewerft die Monster dort mit Schneebällen. Schießt sie dann runter – in der Hoffnung, daß alles in ihrem Weg zerkrümelt wird.

MEGA DRIVE

Wie es im Spiel so passieren kann, haben Nick und Tom sich in zwei wunderhübsche Prinzessinnen verliebt. Daß die Brüder Schneemänner sind, stört sie nicht weiter – außer, daß sie Angst vorm Schmelzen haben.

Eines schönen Frühlingstages wurden die zwei Mädchen von Mitgliedern des üblen Schmelzclans entführt. Dieser Clan hat sich zur Aufgabe gesetzt, allen Schneemännern das Leben zu vergällen, indem sie ihre Freundinnen entführen. Nick und Tom machten sich sofort an die Verfolgung der Bösewichter, hatten aber nicht mit den vielen Fallen gerechnet, die man ihnen mittlerweile gestellt hatte.

Snow Bros. war ein beliebtes Automatenspiel, der vor allem, wenn von zwei Spielern gespielt, so manche Münze geschluckt hat. Jetzt hat Tengen die Schneemänner endlich fürs Mega Drive wiederauferstehen lassen, und es wurde auch Zeit! Ein simples Rezept – Springen und Schneebälle werfen - dürfte für endlose Schlachten im Wohnzimmer sorgen.

Die Musik fängt gruselig an. In der Einführung wird erzählt, wie Nick und Tom in ihre unglückliche Lage kamen. Sobald das Spiel beginnt, wird der Ton aber heiter und ungetrübt. Die flotte Musik juckelt im Hintergrund und wird mit fortschreitendem Spiel immer hektischer.

Um ihre Freundinnen zu befreien, müssen Nick und Tom alle 70 Level bestehen. Das Spiel ist in sieben Abschnitte zu je zehn Level unterteilt. Am Ende jedes zehnten Levels erscheint ein Hauptmonster.

Viele Jahre nach seinem Star-Wars-Auftritt läßt Yoda sich md wieder blicken. Er versteht die ganze Aufregung nicht. Schnee mochte er schon als junger Jedi gerne...

Netter High Score, oder? Die Monster finden das alles zum Lachen, und selbst die verrückten Eulen nimmt man kaum als Monster ernst. Aber von wegen - ignoriert sie, und Ihr bekommt die Rechnung prompt präsentiert!

Ihr habt unbegrenzte Schneemengen zur Verfügung, um die Monster in weiße Watte zu hüllen und sie den nächsten Abhang hinunterzurollen. Dabei treffen sie andere Fieslinge, die die gleiche Behandlung erfahren. Das klingt oft einfacher, als es ist, denn es gibt viele tückische Stellen, feuerspeiende Monster und andere Hindernisse.

Dafür findet Ihr aber auch viele Extras und Power-Ups, zum Beispiel, wenn Ihr mehr als ein Monster zur gleichen Zeit erledigt. Es gibt Punkte, Waffen oder auch mal einen Riesen-Nick zur Belohnung! Die Snow Bros. stecken voller Überraschungen, schon die helle, freundliche Grafik macht auf Anhieb süchtig.

Alle Sprites sind sehr schön und genau gezeichnet und hüpfen toll in der Einführungsszene herum. Sie versuchen bei jeder Gelegenheit, auf Euch zu hüpfen! Mit ihrem breiten Grinsen kann man gar nicht glauben, daß sie wirklich Monster sind – bis sie Euch erwischen!

Oben in jedem Level müßt Ihr gegen die Bosse antreten. Diese Riesenviecher hüpfen träge im Bild umher und schießen aus diversen Rohren. Ihr müßt die Geschosse einfrieren und zurückrollen. Wenn Ihr die Obermotze oft genug trefft, sind sie erledigt. Das ist eine willkommene Abwechslung zum levellangen Monsterkillen.

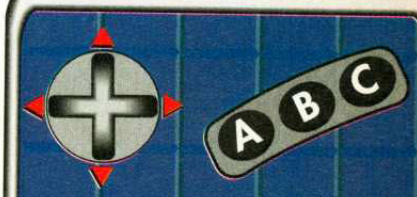
Obwohl sich der Spielablauf immer wiederholt, macht das tolle Automatengefühl unrettbar süchtig. Man kann einfach nicht aufhören, zu spielen! Die Snow Bros. sind schwer genug, um auch Profis in ihrem Bann zu halten, denn die Rätsel erfordern gute Taktiken. Wenn Ihr an der falschen Stelle abspringt, landet Ihr schnell in einer Sackgasse oder verliert ein Leben.

Wer das Münzspiel mochte, muß dieses Modul einfach haben – es steht dem Original in nichts nach. Wer es aber noch nicht kennt, wird vielleicht von dem etwas veralteten Spielprinzip abgeschreckt. Aber Probespielen lohnt sich auf jeden Fall!

SNOW BROS.

TENGEN ● DM 140,- ● IMPORT

FORMAT 8Mbit
SPIELER.....2
STUFEN 60
SCHWIERIGKEITSGRADE 2
BESONDERHEITEN .....Continues
KONTAKT .....Import



Springt mit B zwischen den Plattformen hin und her, werft mit A oder C den Schnee und rollt ihn zu Bällen. Mit dem Kreuz steuert Ihr Nick oder Tom.

AKTION

STRATEGIE

GRAFIK 82%

▲ Die meisten Grafiken sind sehr bunt und lustig, typisch japanisch eben.
▲ Viele verschiedene Sprites und Monster; große, böse Schneemannjäger als Endgegner.

MUSIK 76%

▲ Hektische Hintergrundmusik wie aus dem Automaten, die aber...
▼ spätestens im 20. Level auf die Nerven geht.

SPIELABLAUF 78%

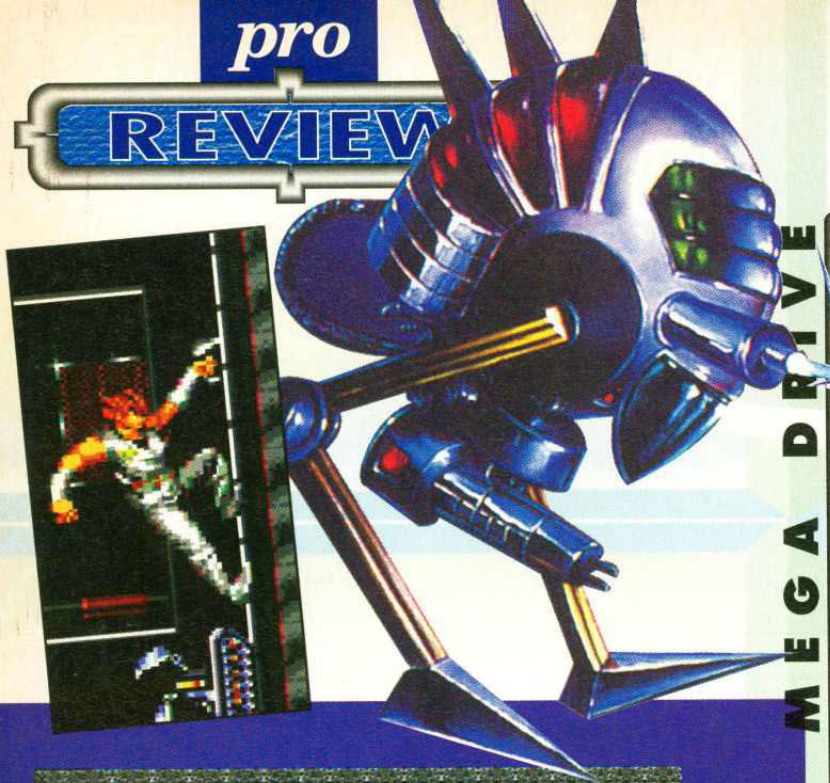
▲ Sehr einfache Steuerung. Ihr müßt nur hüpfen und Schneebälle werfen.
▼ Viele fiese, frustrierende Stellen.

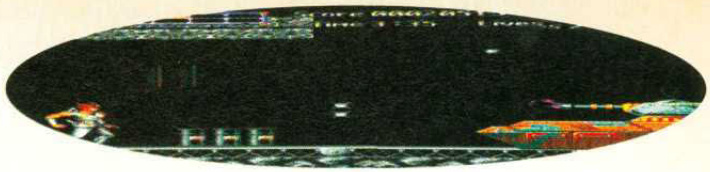
ANFORDERUNG 80%

▲ 70 Level, sieben Obermotze und tonnenweise Gegner lassen niemanden arbeitslos werden!
▼ Zu Anfang ist das Spiel schwer, steigert sich aber später kaum.

PROSCORE 79%

Ein typischer Fall von Mitnehmen und Spielen, bis man es durchhat. Macht ganz und gar süchtig!





MEGA DRIVE

Die schöne Prinzessin Magenta ist vom grausamen Herrscher des Reichs des Bösen als Geisel genommen worden. Strider muß das Mädchen seiner Träume retten, um nebenbei der strahlende Kämpfer in Ritterrüstung zu werden.

Striders Weg ist lang und schmerzhaft. Doch der edle Krieger läßt sich auch von den tückischsten Fallen nicht aufhalten, sondern denkt nur an sein Herzblatt. Kein Mensch hat je zuvor die unendlichen Gemächer des Bösen betreten, aber Strider hat sich vorgenommen, lebend zurückzukehren – mit seinem Mädchen im Arm!

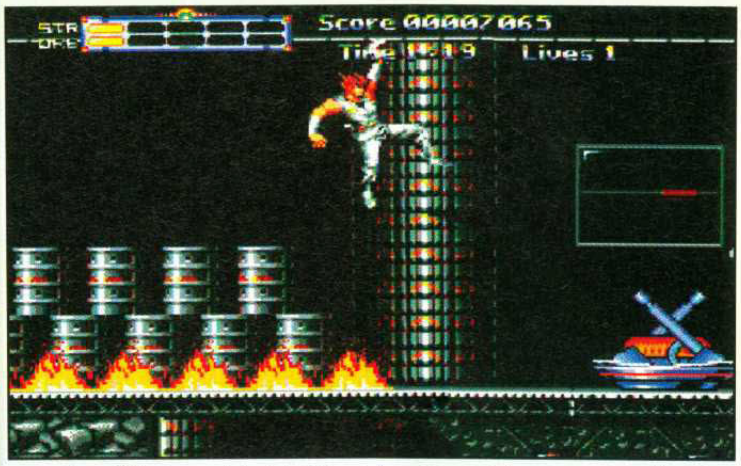
Der Nachfolger des grafisch beeindruckenden Strider führt Euch durch fünf actionlastige Level. Das Spiel beginnt im Verbotenen Wald und endet auf dem Gefängnisschiff des bösen Meisters. In dem Spring- und Prügelspiel trefft Ihr, wie im ersten Teil, auf endlose Gegnerhorden und kernige Endmonster, die nur Euer Bestes wollen: Euer Leben!

In jedem Level habt Ihr zwei Waffen: Ihr könnt entweder das Originalschwert oder ein neues, leichter zu benutzendes Schwert für lange Streiche auswählen. Wenn Ihr Shurikens sammelt, bekommt Ihr die zweite Waffe.

Nach dem beeindruckenden Intro müßt Ihr im Optionsmenü die Zahl der Continues wählen (bis zu fünf gibt es), bestimmen, ob Ihr im normalen oder Expertenmodus spielen wollt und wie Strider gesteuert werden soll. Anschließend dürft Ihr Euch auf den Weg zur Prinzessin machen!

Gleich im Verbotenen Wald muß sich Strider akrobatisch betätigen und auf Bäume klettern. Er kann im Springen Räder schlagen und am Boden entlang gleiten. Hauptsächlich springt er aber und hält sich an Lianen oder Geländern

Hier müßt Ihr ein paar akrobatische Einlagen bringen. Wenn der Roboter Feuer wirft, seid Ihr an der Decke sicher. Schießt er in die andere Richtung, könnt Ihr ihn angreifen.



Hier müßt Ihr ein paar akrobatische Einlagen bringen. Wenn der Roboter Feuer wirft, seid Ihr an der Decke sicher. Schießt er in die andere Richtung, könnt Ihr ihn angreifen.

STRID

fest.

In allen Levels liegen massenhaft Power-Ups herum, die Eure Schwertkraft verstärken. Auch viele Vögel und andere Monster hinterlassen solche Icons, die Strider tunlichst mitnehmen sollte. Es gibt auch Energie-Icons, die den Helden munterer machen. Verliert Ihr trotzdem ein Leben, hat Strider noch zwei weitere pro Continue.

Strider ist recht anpassungsfähig und hat entsprechend viele Bewegungsmöglichkeiten. Wenn Ihr Euch an die Steuerung des großen, eleganten Sprites gewöhnt habt, könnt Ihr seine akrobatischen Einlagen vor allem bei den Endgegnern einsetzen. Strider muß wie Spiderman Wände hochklettern. Oft kommt man an Stellen, an denen es nicht weiterzugehen scheint – aber schaut man genau hin, findet sich eine Möglichkeit nach einem weiten oder hohen Sprung.

Strider II erinnert an Turrican – es gibt sehr viel zu erforschen und Ihr solltet vom direktesten Weg abweichen und Euch umsehen: Die dicksten Extras sind gut versteckt und lohnen den Umweg!

Ihr findet an den unmöglichsten Stellen Extras, wie diese Power-Ups für das Schwert.

Der Wald ist ein riesiger Überlebenskurs. Strider hangelt sich von Ast zu Ast und an Seilen entlang.

Die vielen Bewegungen zusammen mit den eindrucksvollen Hintergrundgrafiken und Sprites machen aus Strider II ein recht originelles und ansprechendes Hüpfspiel. Durch Versuch und Irrtum läßt sich lernen und kommt am Ende immer weiter. Auf die Schnelle werdet Ihr das Spiel bestimmt nicht lösen! Ihr müßt die Bewegungsmuster der Gegner studieren und Eure Taktik anpassen. Fies wird es im Hornissennest, wo die vielen Insekten wild umherdüsen! Auch Stromstöße kann Strider sich holen, wenn er nicht aufpaßt. Das Springen und Hangeln macht so viel Spaß, daß man gar nicht wieder aufhören möchte!

Striders Steuerung ist einfach, obwohl man mit dem Timing aufpassen muß. Er rutscht leicht in den Abgrund. Ein rundherum gelungenes Spiel mit mehr als bloß Prügelszenen!

PROTIP Greift Gegner an, sobald sie auf dem Bildschirm erscheinen und bevor sie Euch angreifen können. Dies trifft vor allem auf Gegnerzu, die sich mit Euch auf einer Höhe befinden.

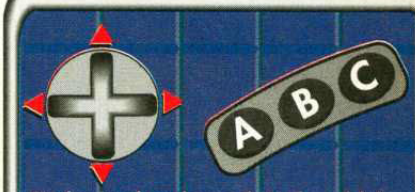
ER II

MEGA DRIVE

STRIDER II

US GOLD ● DM 130,- ● JULI

FORMAT 8Mbit
SPIELER.....1
STUFEN 5
SCHWIERIGKEITSGRADE 2
BESONDERHEITEN .....keine
KONTAKT .....Sega
✆ 040 2270961



Mit dem Steurkreuz bewegt Ihr Strider nach links und rechts. Mit A werft Ihr einen Shuriken, mit B greift Ihr mit dem Schwert an. Mit C springt Ihr, schlagt Räder oder gleitet – je nach Padrichtung.

AKTION ▬▬▬▬▬▬▬▬ STRATEGIE

GRAFIK 85%

▲ Die großen Sprites bewegen sich gut und Strider hat ein paar tolle Kunststücke drauf.
▲ Super Hintergrundgrafik: Bunt, detailliert und stimmungsvoll.

MUSIK 80%

▲ Geniale Sounds sorgen für Hektik.
▼ Die Musik ist nicht besonders originell oder beeindruckend.

SPIELABLAUF 81%

▲ Es gibt unheimlich viel zu tun - Feinde, Extras und tolle Levels zu erforschen.
▲ Aller Anfang ist einfach, und Ihr könnt sogar eigene Taktiken entwickeln.

ANFORDERUNG 83%

▲ Viele knifflige Stellen erfordern Besonnenheit.
▼ Ohne Paßwort oder Speicher nervt es, jedesmal von vorne anfangen zu müssen.

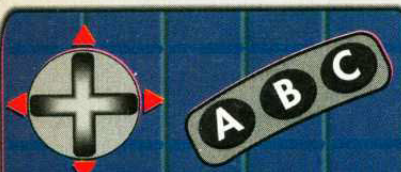
PROSCORE 82%

Strider II steckt voller detallierter, wunderschöner Grafik, die den Spielablauf noch verbessern. Ein toll durchdachtes, irre spannendes Spiel.

SWITCH

SWITCH
SEGA ● DM 140.- ● IMPORT

CD-ZUGRIFF.....mittel
SPIELER.....4
STUFEN.....100
SCHWIERIGKEITSGRADE 1
BESONDERHEITEN ..RAM Speicher
KONTAKT.....Import



Mit A, B und C drückt Ihr die Schalter, mit dem Kreuz bewegt Ihr den Cursor über das Bild. Mit Start seht Ihr Eure aktuelle Position und speichert ab.

AKTION

STRATEGIE

GRAFIK 92%
▲ Fantastische Bilder und weiche, saubere Animationen sorgen für ein Spiel aus einem Guß.
▲ Nichts auf dem Mega-CD kann grafisch mit diesem Spiel mithalten.

MUSIK 91%
▲ Irre Soundeffekte reichen vom Weinen zum Erbrechen (doch, doch!)
▲ Die Sound- und Musikvielfalt ist auf dem Mega-CD bisher unerreicht.

SPIELABLAUF 85%
▲ Tolle, einfache Handlung.
▼ Der besondere Humor ist eher für ältere Semester.

ANFORDERUNG 68%
▲ 100 Level mit mindestens je fünf Schaltern bieten eine Menge Spaß.
▼ Trotz des Umfangs hat man es bald beendet, wenn die richtigen Kombinationen bekannt sind.

PROSCORE
86%
Ein hervorragendes, originelles Spiel mit schmerzhaftem Humor!

Selbst die harmlosesten Maschinen verfolgen einen in diesem Spiel! Wenn Ihr den falschen Knopf drückt, aktiviert Switch einen tödlichen Wurf aus der Baseballmaschine! Der richtige Knopf warpt Switch in die nächste Arena.

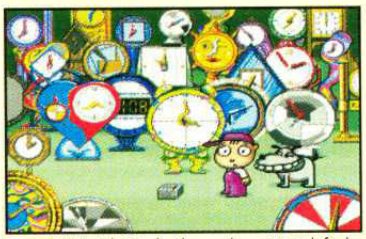
Ein Spiel mit nur einem Knopf, wo kommen wir da hin? Voller Neugier schalteten wir das Mega-CD ein und warteten ab, was da auf uns zukommt. Ein schräges Comicintro zeigt Switch, wie gefährlich es ist, blindlings Schalter umzulegen. Der arme Switch muß nachher alles reparieren!

Allein der ungewöhnlich einfache Spielablauf ist etwas Neues. Ihr steuert Switch mit dem Kreuz, drückt A, B oder C und wartet ab, was passiert. Zwei, drei Sekunden später wird Switch teleportiert, plattgewalzt, aufgesaugt, zerdrückt oder einfach dumm in der Gegend stehengelassen.

Euer Ziel ist es, in jedem Zimmer jedes Levels jeden Schalter zu betätigen. Das klingt viel banaler, als es ist. Einige "Todesstellen" sollte man vermeiden, und manche Schalter setzen Switch an den Spielanfang zurück.

Der kleine Hund folgt Switch überall hin - selbst in einen Raum voller tickender Uhren.

Grafisch bietet Switch eine Menge. Diese Art Animation hat es auf dem Mega-CD noch nicht gegeben, und die handgezeichneten Grafiken sind toll. Manche Bilder sind besonders gelungen, wie das, in dem Switch im Intro auftaucht!



Wie ich Entscheidungen hasse! Switch findet sich im Introbild wieder!

Das Spiel ist sehr einfach, hat aber einen eher "erwachsenen" Humor. Leider stehen die Chancen auf eine offizielle Einführung hierzulande schlecht. Wenn Ihr einen schrägen Humor und den unwiderstehlichen Drang zum Knöpfedrücken habt, solltet Ihr Euch das Teil besorgen, ehe es vom Markt verschwindet!

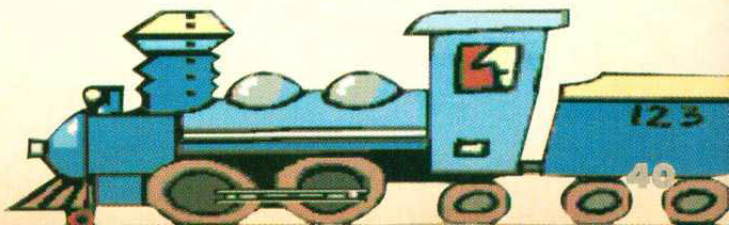
MEGA-CD

Switch ist ein niedlicher japanischer Junge mit einem Hund. Seine Lebensaufgabe besteht darin, Schalter zu drücken und komische Grimassen zu schneiden! Eines Tages spazierte Switch nichtsahnend in der Gegend umher, als in einem Computernetzwerk eine Sicherung durchging. Der tapfere Switch riskierte sofort Leib und Leben, um eine größere Katastrophe zu verhindern.

Das Netzwerk nur durch einen Auslesevorgang wieder repariert werden. Es gibt zahlreiche Knöpfe, die Switch drücken muß, aber welche sind die richtigen?

Das Spiel ist innerhalb kürzester Zeit in Japan zum Renner geworden und soll jetzt nach Europa kommen. Ein Hund und tausend Schalter - kann das gutgehen? Wartet ab, bis Ihr es selbst ausprobiert habt!

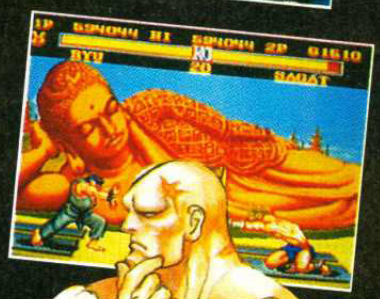
PROTIP Speichert sofort ab, wenn Ihr einen neuen Raum betretet. Dann fangt Ihr mit dem nächsten Leben wieder dort an und müßt das Spiel nicht von vorne durchspielen.



4 POSTER-AUSGABE

STREET FIGHTER II

CHAMPION EDITION



ES IST WAHR

Die Street Fighter II Champion Edition kommt diesen Herbst als allererstes 24 MBit-Modul aufs Mega Drive! Den Spielern (Euch!) werden 2 Spieleoptionen auf einem Modul geboten: Die Champion Edition und die Hyper Edition.

Champion Edition

Ganz wie im Spielhallenspiel habt Ihr die zusätzliche Option, einen der vier Original-Charaktere, Sagat, Vega, Balrog oder M Bison, zu spielen. Außerdem habt Ihr die Möglichkeit, dieselben beiden Spielfiguren gegeneinander antreten zu lassen, z.B. Sagat gegen Sagat oder Ryu gegen Ryu usw.

Hyper Edition

Beinhaltet alle Features der Champion Edition, man kann aber unter 9 verschiedenen Action-Geschwindigkeiten wählen. Diese Ausgabe bietet außerdem verbesserte Spezialbewegungen und erlaubt es Chun Li sogar, einen Feuerball zu werfen und Dhalsim, zu verschwinden und wieder aufzutauchen...wie im Münzspiel.

Es gibt auch einen speziellen Turnier-Modus, um Eure Kampffähigkeiten zusätzlich auf die Probe zu stellen.

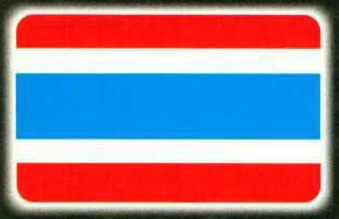
© CAPCOM

SEGA pro

ZWEITER TEIL

STREET FIGHTER II
CHAMPION EDITION

SEGA pro



STATISTIK

GEBOREN: 1956
GRÖßE: 211cm
GEWICHT: 115kg
BRUSTWEITE / TAILLE / HÜFTWEITE
163cm / 128cm / 150cm
BLUTGRUPPE: A

EIN RUSSISCHER MUSKELPROTZ

Ein Muskelpaket, das erbarmungslos die Energie eines jeden Gegners schwächt. Ursprünglich war er langsam und tolpatschig, aber verbesserte Bewegungen und noch mehr Kraft haben seine Chancen in diesem Spiel erheblich erhöht.

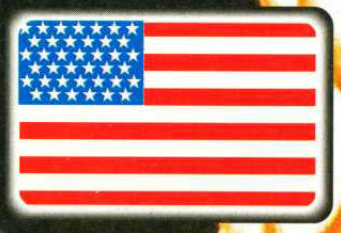
Ein verbesserter Wäscheleinen-Schlag geben Sagat die Möglichkeit, sich seinen Gegnern zu nähern, ohne die Kontrolle zu verlieren. Auch seine anderen Bewegungen machen es seinen Feinden beinahe unmöglich, sich nach einem Angriff vom Boden zu erheben.

SAGAT

© CAPCOM

STREET FIGHTER II
CHAMPION EDITION

SEGA pro



STATISTIK

GEBOREN: 1965
GRÖßE: 176cm
GEWICHT: 76kg
BRUSTWEITE / TAILLE / HÜFTWEITE
114cm / 82cm / 86cm
BLUTGRUPPE: B

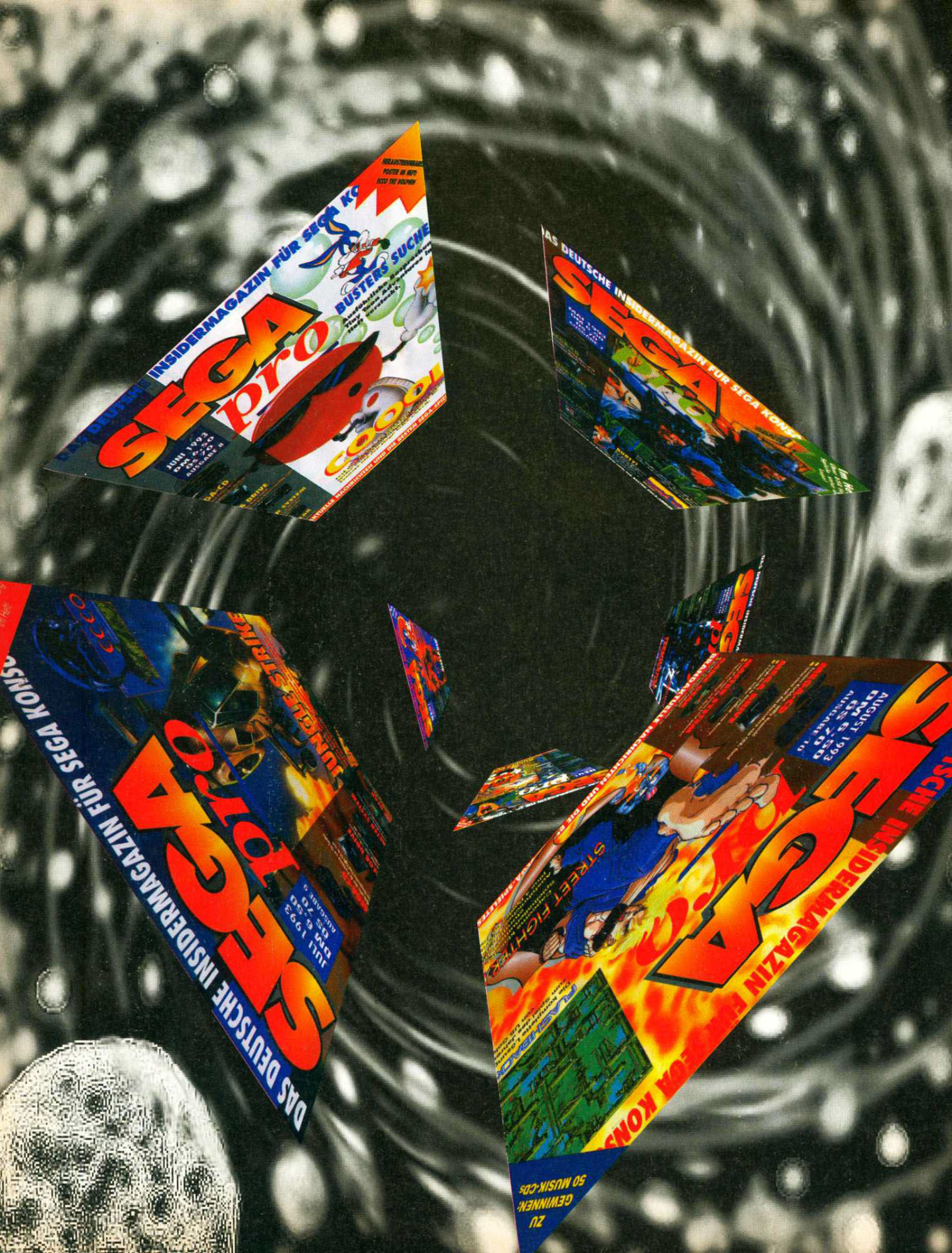
EIN AMERIKANISCHER TRAUM

Mit seinen dunkelen Augenbrauen und goldenen Haaren hat Ken genau den charismatischen Look, der nötig ist, um seine Gegner gründlich einzuschüchtern. Der ärgste Feind dieses aufrechten Amerikaners ist der japanische Meister Ryu. Sie haben die gleichen Bewegungen, nur ihr Kampfgeist hält sie im Kampf auseinander.

Ken ist groß, stark und hat Fäuste aus Stahl und sein Drachen-Schlag ist bewundernswert! Er besitzt mehr Kraft als im Original-Spiel, aber er muß sich sehr vorsehen, was seine flinkere Gegnerschaft betrifft! Seine verbesserte Wirbelwind-Bewegung, ein horizontaler Flugtritt mit ausgestrecktem Bein, könnte sein Leben retten!

KEN

© CAPCOM


SEGA pro
INSIDERMAGAZIN FÜR SEGA KO
BUSTERS SUCHE
JUNI 1993
DM 6,50
ÖS 70,-
AUSGABE 6
SEGA
DEUTSCHE INSIDERMAGAZIN FÜR SEGA KONSO
STREET FIGHTER
JULI 1993
DM 6,50
ÖS 70,-
AUSGABE 5
SEGA pro
DEUTSCHE INSIDERMAGAZIN FÜR SEGA KONS
AUGUST 1993
DM 6,50
ÖS 70,-
AUSGABE 10
ZU GEWINNEN: 50 MUSIK-CDs

SEGAPRO IM ABO
MIT TOLLEM T-SHIRT-ANGEBOT!

Abonniere jetzt und bezahle nur DM 5,85 pro Heft anstatt DM 6,50!

UND

Du bekommst ein SegaPro-T-Shirt – umsonst!

- **SegaPro ist 100% farbig – eine der buntesten Zeitschriften des Universums**
- **Es ist total actiongeladen – bei SegaPro ist richtig was los**
- **SegaPro informiert zuverlässig über alle Spiele für die Sega-Konsolen sowie Hardware und bringt News aus Deutschland, den USA, Japan und Großbritannien. Wenn's in SegaPro nicht steht, passiert's nicht!**
- **ProTips sind Anleitungen zu den beliebtesten Spielen – und was für welche! Echte Screenshots, um Dir Schritt für Schritt zu helfen. Damit macht Dein Spiel erst richtig Spaß!**

SEGAPRO ABONNEMENT-FORMULAR

Ich halt's nicht mehr ohne mein Segapro T-Shirt aus – Ich möchte Segapro ab sofort zum Jahrespreis von

☐ DM 70,20 (Deutschland)
☐ DM 99,20 (Europa)
☐ DM 128,20 (Rest der Welt)

für 12 Ausgaben abonnieren.

Gewünschte Zahlungsweise bitte ankreuzen:

☐ Durch Bankeinzug
BLZ .....
Geldinstitut .....
Konto-Nr. .....

☐ Per Scheck (muß dem Koupon beiliegen)
(Auszustellen an: SegaPro)
Unterschrift (bei Minderjährigen des gesetzlichen Vertreters) .....
Datum .....

Bitte schicken Sie mir SegaPro an folgende Anschrift (Dies ist meine aktuelle Adresse, Änderungen teile ich umgehend mit):

VORNAME / NAME .....
STRASSE / HAUSNUMMER .....
PLZ / ORT .....

1. Unterschrift (bei Minderjährigen des gesetzlichen Vertreters) .....
Datum .....

Widerrufsrecht: Ich weiß, daß ich diese Vereinbarung innerhalb von 10 Tagen beim Verlag schriftlich widerrufen kann. Zur Wahrung der Frist genügt die rechtzeitige Absendung des Widerrufs. Ich bestätige dies durch meine zweite Unterschrift:

2. Unterschrift (bei Minderjährigen des gesetzlichen Vertreters) .....
Datum .....

Und jetzt? Schicke diesen Coupon an folgende Anschrift und freue Dich auf SegaPro:

SegaPro Abo-Service
Paragon Publishing Ltd
Postfach 101905
44719 Bochum 1

DER GEREIZTE SPANIER

Dieser elegante Spanier vollführt akrobatische Sprünge und Saltos, mit denen er beinahe alle seine Feinde beeindruckt. Er verfügt über die berüchtigte Wandkletterung, eine akrobatische, flugartige Bewegung, während deren Ausführung er auf eine Mauer springt und von da aus auf seine Feinde! Ursprünglich gab es Vega nur als Feind, aber in dieser Version kann man ihn als Kämpfer und Gegner kontrollieren.

Vega hat noch ein paar andere Tricks auf Lager! Die Überraschungsangriffe von oben sind ein Extra-Bonus: Mit ihnen zerschmettert er jeden, der sich ihm in den Weg stellt. Wendigkeit und Geschwindigkeit verbunden mit natürlicher Agression geben Vega brillante Kampfqualitäten.

STREET FIGHTER II
CHAMPION EDITION

SEGA pro

STATISTIK

GEBOREN: 1952
GRÖSSE: 176cm
GEWICHT: 48kg
BRUSTWEITE / TAILLE / HÜFTWEITE
107cm / 46cm / 65cm
BLUTGRUPPE: 0

DIE INDISCHE FLAMME

Dieser Meister der Meditation kann jeden Gegner mit seinem Joga-Feuerball erledigen. Er ist wendig und schnell und ist trotz seines knochigen Körperbaus ein ernstzunehmender Kämpfer! Er hat eine große Auswahl an Bewegungen, vor denen man sich besser in acht nimmt! Dhalsim ist außerdem mit einer schnellen Torpedo-Attacke ausgerüstet, die jedem zum Verhängnis wird, der nicht auf der Hut ist. Seine Lieblingsangriffstaktik ist es, Attacken aus der Luft zu führen, aber wenn alles versagt, kann er sich immer auf seine beträchtliche Muskelkraft verlassen. Mit seinen unglaublich langen Armen und Beinen kämpft er sich durch die Luft und verteilt Schläge, die jedem Gegner den Atem verschlagen.

DHALSIM

© CAPCOM

R.C. GRAND PRIX

Rennen zwischen ferngesteuerten Autos haben schon immer ihre Liebhaber gehabt. Die Modelle werden immer schneller und realistischer und haben mittlerweile fast soviel High-Tech unter der Haube wie ihre großen Vorbilder.

Anfangs kosteten die kleinen Flitzer keine 600 Mark und ließen sich noch selbst zusammenbauen. Jetzt kosten sie leicht mehrere 1000 Mark und sind viel zu schade, um gegen die Leitplanke gesetzt zu werden. Da spielt es sich auf dem 100 Mark-Modul doch viel ruhiger!

PROTIP Sobald Ihr den Warnton einer nahenden Kurve hört, solltet Ihr den Wagen in Richtung der Pfeile entlang der Strecke steuern. Dann nehmt Ihr die Kurve mit optimaler Geschwindigkeit.

Auch eine Neuerung im Rennsport: Anstatt den höchstgezüchteten Rennboliden zu fahren, den die Softwarebranche liefern kann, bringt Ihr mit viel Geschick ferngesteuerte Modellrenner ins Ziel. Das könnte eine Menge Spaß machen.

RC Grand Prix fängt mit einem tollen Titelbild an, auf dem sich zwei Autos ein Duell liefern. Dazu knallige Musik, und der Adrenalinspiegel steigt. Man kann alleine oder gegen bis zu drei Freunde antreten, allerdings dann nur hintereinander. Der beste Fahrer wird Weltmeister.

Die ferngesteuerten Flitzer gehen in die dritte Runde. Der blaue Grashüpfer übernimmt eiskalt die Führung!

Mit genug Geld in der Tasche läßt sich's bequem einkaufen.

Es gibt zehn Strecken, die aus ziemlich rauher Oberfläche und einigen Hütchen bestehen. Wer als erster, zweiter oder dritter durchs Ziel kommt, darf im nächsten Rennen mitfahren, dessen Schwierigkeitsgrad sich erhöht.

Euer Preisgeld hängt vom eingefahrenen Platz ab. Damit könnt Ihr einkaufen gehen und Euer Auto aufrüsten. Ein neuer Motor erhöht die Geschwindigkeit und Reifen sorgen für glattere Manöver usw.

Der Ersatzteilladen ist eine Zeitlang ganz interessant, aber es wäre sinnvoller gewesen, wenn man unterschiedliche RC-Wagen hätte kaufen können! Extras und Bonusse auf der Piste hätten den Spielspaß ebenfalls erhöht, und ein paar Hindernisse wie Ölpfützen oder Zäune hätten nicht geschadet.

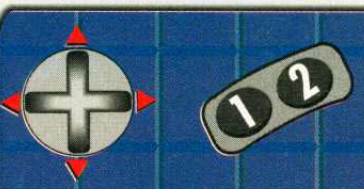
Entsprechend öde ist die Grafik. Das Bild ist leer, aber die schlechte Kollisionsabfrage mindert den Reiz noch weiter. Den Musikstücken fehlt Abwechslung und man hätte wenigstens ein paar gute Motorensounds einbauen können! Hat man aber alles nicht getan, und so bleibt unterm Strich ein recht enttäuschendes Rennspiel ohne jede Atmosphäre.

Das Intro ist ganz hübsch. Endlich sieht man mal was von den Wagen!

RC GRAND PRIX

SEGA ● DM 75,- ● IMPORT

FORMAT	2MBit
SPIELER	4
STUFEN	10
SCHWIERIGKEITSGRADE	1
BESONDERHEITEN	n/v
KONTAKT	Importeur



Mit dem Kreuz steuert Ihr nach links oder rechts. Mit Knopf 1 beschleunigt Ihr, Knopf 2 bremst den Wagen ab. Geschwindigkeit ist alles, deshalb solltet Ihr selten bremsen.

ACTION — **STRATEGIE**

GRAFIK 55%
▼ Miese Kollisionsabfrage zerstört das Spielgefühl.
▼ Ein bißchen Abwechslung im Hintergrund wäre doch nicht zuviel verlangt!

MUSIK 50%
▲ Die Intromelodie ist toll und fetzig.
▼ Danach gibt's nur noch maues Mittelmaß und armselige Sounds.

SPIELABLAUF 59%
▲ Das Preisgeld wird für Ersatzteile gebraucht - keine neue, aber eine nette Idee.
▼ Außer Überholen und Crashen ist nichts weiter zu tun!

ANFORDERUNG 64%
▼ Kein Anreiz, in einem Wettbewerb weiterzukommen, dem das Rennfieber völlig abgeht.
▼ Ihr könnt auch nicht mit Game Link zu zweit spielen - die Motivation sinkt auf Null.

PROSCORE

59%

Eine hübsche Idee, ferngesteuerte Autos in einem Computerspiel zu benutzen, aber die Umsetzung ist gründlich danebengegangen.

DER SEGA SPEZIALIST

JUNGLE STRIKE 109,-

COOL SPOT 104,-

SHINING FORCE 119,-

MEGA DRIVE

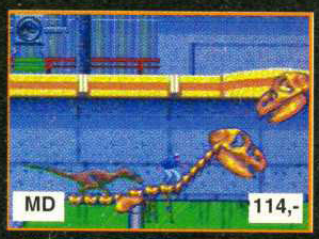
Mega Drive ohne Spiel 199,-
B.O.B. 104,-
Bubsy 109,-
Cool Spot 104,-
F1 109,-
Fatal Fury 109,-
Fred Feuerstein 104,-
Flashback 119,-
Global Gladiators 104,-
Landstalker (dt. Texte) 134,-
(ersch. Oktober)
Mazin Wars 109,-
Mig-29 104,-
Micro Machines 89,-
Muhammad Ali Boxing 104,-
Mortal Kombat 119,-
(ersch. 13.9.93)
The Ottifants 89,-
(ersch. Oktober)
Revenge of Shinobi 59,-
Ranger-X 109,-
Rocket Knight Adventure 104,-
(ersch. 14,9,93)
Thunder Force IV 99,-
Tecmo Cup Soccer 104,-
Ultimate Soccer 104,-

MASTER SYSTEM

Global Gladiators 89,-
Land of Illusion 79,-
Mortal Kombat (4Meg) 109,-
(ersch. 13.9.93)
RoboCop 3 89,-
Ultimate Soccer 79,-
Wonder Boy
in Monster World 79,-

GAME GEAR

Game Gear mit Columns 189,-
Land of Illusion 79,-
Mortal Kombat (4Meg) 89,-
(ersch. 13.9.93)
RoboCop 3 79,-
Streets of Rage II 84,-
Ultimate Soccer 84,-



JURASSIC PARK 114,-

MORTAL KOMBAT ..129,-

MEGA CD

Mega CD 2 dt.
Ohne Spiel 519,-
Mit Road Avenger 589,-
(ersch. ca. Anfang Sept.)

DIE COOLSTEN SOMMER T-SHIRTS

Über 50 Motive zur Auswahl
Hochwertiger Druck
Größe nach Wahl

SONDERPREISE:

MEGA DRIVE

Toe Jam & Earl 49,-
Strider 49,-
Klax 49,-
Ghouls & Ghosts 49,-
Thunder Force 4 49,-
Toki Goes Ape Spit 49,-

MASTER SYSTEM

Bubble Bobble 39,-
California Games 39,-
Marble Madness 39,-

GAME GEAR:

Olympic Gold 39,-
Shinobi 39,-
Wimbledon 39,-

Solange der Vorrat reicht.

Versand per Nach. .....DM 8,-
UPS .....DM 10,-

Preisänderungen und Irrtümer vorbehalten.

Theo KRANZ VERSAND & LADEN

Juliuspromenade 11 97070 Würzburg Telefon (09 31) 57 16 01 oder 06

WARPSPEED

In einem superschnellen Kampfflieger steuert Ihr durch den Weltraum. Ihr müßt in den acht erforschten Quadranten des Alls die Sternenbasen der galaktischen Armee schützen. Die Stationen werden von Aliens angegriffen: Wenn niemand die Fremden aufhält, erobern sie das Universum!

Bei Warpspeed sitzt Ihr nicht nur in der ersten Reihe, sondern als einziger im Cockpit eines hypermodernen Starfighters. Entsprechend realistisch ist die 3-D-Sicht. Mit Hilfe einer Sternenkarte und diversen Waffen kämpft Ihr Euch durch sieben Szenarien, um Eure gegner ausfindig zu machen.

Die Missionen unterscheiden sich im Schwierigkeitsgrad. Je nach Aufgabe könnt Ihr in andere Starfighter steigen. Gegen die Weltraumpiraten der ersten Mission, zum Beispiel, fliegt Ihr einen Stinger. Später, wenn Ihr geübter seid, dürft Ihr auch Striker, Stalker und Slasher steuern.

Trotz der chaotischen Einführung ist die All-Action selbst ziemlich langweilig. Die Grafik ist öde, die Sounds unrealistisch und die Weltraumfahrt ebenso. Das Schiffchen läßt sich allerdings sauber und mühelos steuern und Warpgeschwindigkeit ist schnell erreicht. Der Spielablauf ist viel zu langsam, und die meisten Heimpiloten werden enttäuscht sein. Elite-Fans könnten etwas Spaß am Spiel haben.

Nach endlosen Lichtjahren leeren Raumes kommt hier etwas Abwechslung dahergeflogen!

MEGA DRIVE

WARPSPEED
ACCOLADE ● DM 120,- ● SEPT

GRAFIK 67%
MUSIK 62%
SPIELABLAUF 64%
ANFORDERUNG...75%

PROSCORE
66 %

Eine nette Idee für SF-Fans, die aber unrealistisch in Szene gesetzt wurde. Die Grafik ist eintönig und der Ablauf viel zu lahm.

R.B.I. BASEBALL '93

In Europa hat Baseball nie sehr viel Popularität genossen, aber in den USA ist es Volkssport Nr. 1. RBI '93 soll die Europäer jetzt für den Sport interessieren. Immerhin stehen 28 Erstligisten mit insgesamt rund 700 Spielern zur Wahl!

Es hat schon zwei RBI-Spiele auf dem Mega Drive gegeben, dies ist einfach eine aufgemotzte dritte Version. Der Unterschied besteht vor allem im verbesserten Spielablauf. Außerdem gibt es jetzt Übungsmöglichkeiten und Spielerstatistiken.

Ihr könnt in der Liga oder ein einzelnes Match spielen, 17 verschiedene Spielsituationen üben, Home Runs oder Euer Fielding verbessern.

Hier geht's zur Sache: Der Batter stürmt in der Hoffnung auf Punkte um das Feld.

Ohne Ausdauer wirft mancher bald den Schläger ins Gras. Genaue Schläge sind Übungssache und manchmal braucht man zuviel Glück, um noch Spaß am Spiel zu haben. Das Fielding ist schnell und taktisch gut, während die Spielerkontrolle im Außenfeld schwach bleibt.

Die Grafiken sind ordentlich, aber große Unterschiede zu RBI IV sind nicht zu erkennen. Trotz der gedämpften Sprachausgabe ist die Atmosphäre recht realistisch.

Wer eine Baseballkartensammlung hat, einige Spieler kennt und das Baseballtreiben in den USA verfolgt, kann seinen Spaß an diesem Modul haben. Der immer gleiche Spielablauf ist allerdings nur etwas für Fans – andere werden sich fürchterlich langweilen.

MEGA DRIVE

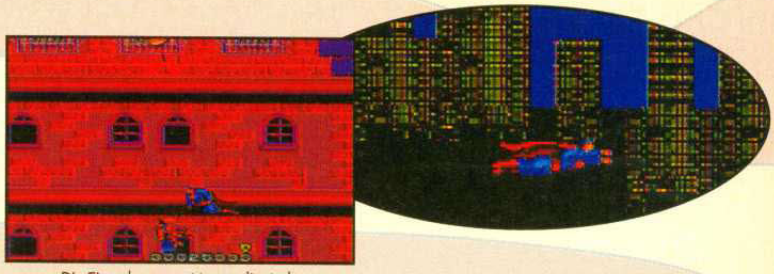
RBI BASEBALL '93
TENGEN ● DM 130,- ● IMPORT

GRAFIK 84%
MUSIK 72%
SPIELABLAUF 65%
ANFORDERUNG...70%

PROSCORE
68 %

Eine aufgemotzte Neuauflage für Fans. Für Gelegenheitsspieler zu kompliziert und eintönig.

SUPERMAN



Die Einwohner von Metropolis sind es gewöhnt, daß blaue Männer auf ihren Dächern landen!

Als die Kinder aus Metropolis verschwanden, wurde klar, daß nur Supermans Erzfeinde dahinterstecken konnten.

Für den Superhelden mag es an der Tagesordnung sein, die Welt zu retten, aber dazu gehört mehr, als einen Schulbus vor dem Sturz in den Abgrund zu bewahren. Metropolis ist in Gefahr, und der schüchterne Reporter muß ganz schnell eine Telefonzelle finden und seine Arbeitskleidung anlegen!

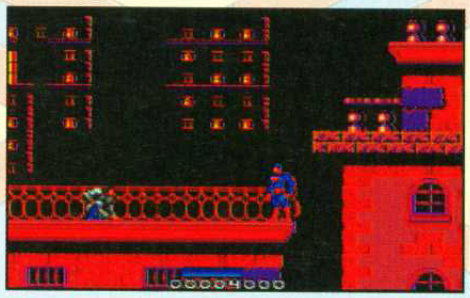
Oben auf dem Dach muß Superman sich mit dem Blumenstreuer auseinandersetzen. Das riecht nach Ärger...

Mittlerweile gibt es "Supie" auf mehreren Formaten. Jetzt wird sein Geschicklichkeits-/Action-Abenteuer auch für das Game Gear veröffentlicht - in einer Version, die fast mit der des Master Systems identisch ist. Fünf Level ist die Stadt lang, einschließlich unterirdischem Komplex und Weltraumstation!

In jedem Level sind Angreifer aus der Luft und am Boden abzuwehren. Wieder andere müssen im Handgemenge auf Dächern erledigt werden. Während er fliegt, kann Superman die Gegner nur mit Hitzeblick lahmlegen. Obwohl es ziemlich hart ist, durch die Levels zu kommen, gibt es Power-Ups, die man unbedingt mitnehmen sollte. Jeder Level hat auch neue Gegner und natürlich neue Landschaften.

Superman bewegt sich recht glatt, und die Flugszenen sind eine nette Abwechslung zu den üblichen Kämpfen am Boden. Die Sprites sind recht detailliert, aber sonst ist die Grafik eher durchschnittlich.

Insgesamt ist Superman eine gute Herausforderung auf dem Game Gear. Junge Fans des Superhelden werden begeistert sein.



GAME GEAR

SUPERMAN
VIRGIN ● DM 80,- ● SEPTEMBER

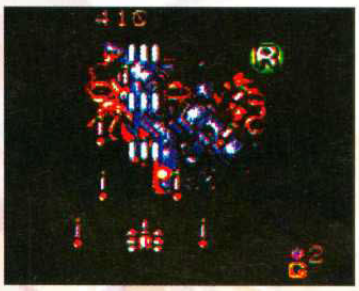
GRAFIK.....79%
MUSIK.....66%
SPIELABLAUF.....76%
ANFORDERUNG.....84%

PROSCORE 77%

Etwas zu schwer, aber es gibt reichlich Action und viel zu entdecken. Für Fans und Neueinsteiger.

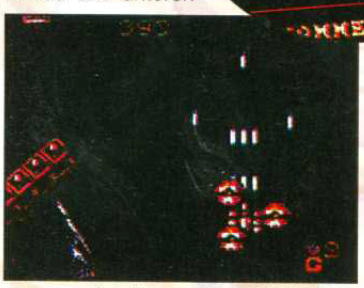
Galaga 2

Das Galaga-Universum steht vor dem Chaos. Schwärme von fremdartigen Raumschiffen sind aus allen Richtungen aufgetaucht und greifen Eure Heimatwelt an. Nur Ihr könnt sie retten. Das Rezept ist bekannt: Fliegt durch endlose Weltraumabschnitte und pustet alle Aliens um!



Immer dieselbe alte Geschichte: Ihr habt eine ganze Reihe vorwitziger Aliens aus dem Weg geschaufelt, aber das dicke Ende in Form des Mutterschiffes kommt noch!

Unzählige klassische Weltraum-Shoot-'Em-Ups sind für die Konsolen schon erschienen. Galaga 2 gehört zu den besseren Automatenumsetzungen, doch der Spielablauf wirkt etwas veraltet. Ihr fliegt in einem Galaga-Mega-Cruiser gegen endlose Wellen von Feindfliegern an. Die kommen alleine, zu zweit oder in ganzen Batterien. Ihr verbringt viel Zeit mit Ausweichen nach links oder rechts am unteren Bildschirmrand. Dauerfeuer ist angesagt, und das Ganze erinnert sehr an Space Invaders.



Drauflosballern ist außer nach links und rechts steuern das einzige, was Ihr während des Spiels tut.

Jedes Kampfgebiet ist in Abschnitte unterteilt und hat eine Bonusrunde, in der Ihr kräftig Punkte sammeln könnt. Der größte Spielanreiz ist aber der 2X-Mega-Cruiser mit doppelter Feuerkraft (Wow!). Um dieses Extra zu bekommen, müßt Ihr Schiffe retten, die vom Feind gekapert worden sind.

Die einfache Melodie inspiriert das Spiel nicht gerade, aber wenigstens sind die Sprites schön bunt, und es gibt viele verschiedene Feinde.

Wenn Ihr gerne ballert, könnte Galaga 2 Euch gut gefallen. Sonst ist es aber etwas zu monoton und veraltet, um wirklich fesseln zu können.

GAME GEAR

GALAGA 2
VIRGIN ● DM 75,- ● AUGUST

GRAFIK.....73%
MUSIK.....54%
SPIELABLAUF.....62%
ANFORDERUNG.....70%

PROSCORE 60%

Ein typisches, klassisches Weltraum-Ballerspiel ohne Neuerungen, aber es macht trotzdem Spaß!

DAVID CRANE'S AMAZING TENNIS

Ein sonniger Tag auf dem Centre Court! Vier große Zuschauertribünen umgeben den Platz, der Energietrank ist kaltgestellt und alles wartet auf die Spieler. Nur die Besten sind heute zu sehen.

Die Arena erinnert an Flushing Meadow in New York: Sie ist riesig, heiß und man muß sie einfach gesehen haben. Nur, daß man das Ganze viel bequemer im eigenen Wohnzimmer erleben kann. Wer braucht schon die tobenden Massen, wenn man gegen die Weltelite antreten kann?

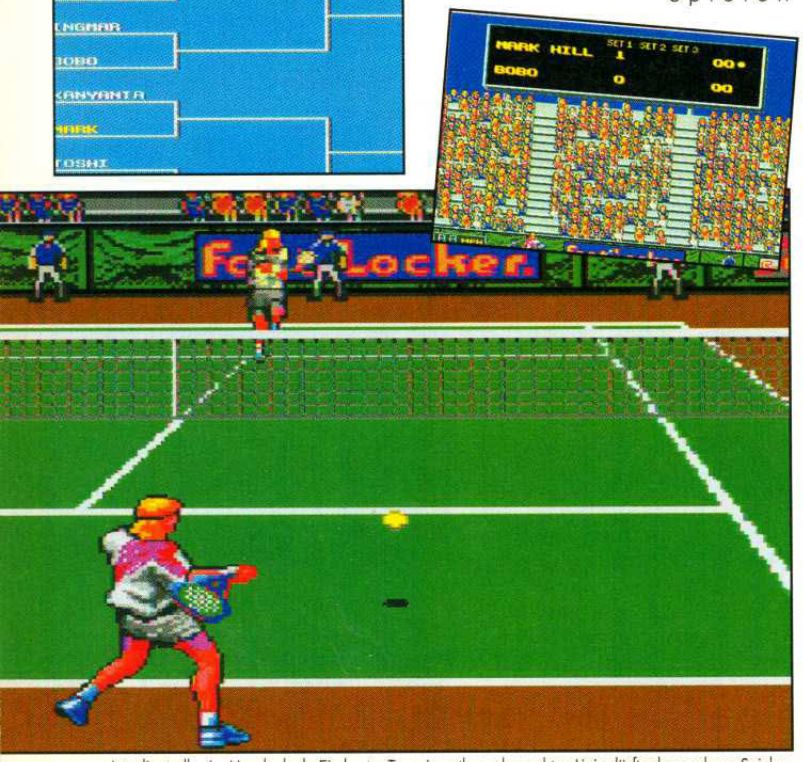
PROTIP Versucht, gleich nach Eurem Aufschlag ans Netz zu laufen. Auf diese Weise könnt Ihr Euren zweiten Schlag viel besser plazieren.

Im Sommer hält traditionell der weiße Sport Einzug auf den Konsolen und David Crane trägt das Seine dazu bei. Nach dem Introbild erscheinen die Optionen. Ihr könnt ein Turnier oder Einzelspiel wählen. Insgesamt gibt es 15 Gegner, alles Weltranglistencracks. Auf die Besten trefft Ihr natürlich erst, wenn Ihr Euch vorgekämpft habt! Ihr könnt gegen einen Freund antreten, links- oder rechtshändig spielen und Euch aussuchen, ob Ihr auf Gras, Sand oder Hartplatz spielen wollt.

Die Steuerung ist ziemlich einfach und geradlinig. Schwer ist es nur, den nächsten Schlag seines Gegenübers vorauszusehen! Ihr könnt weiche Slices, harte Topspins, Lobs und Volleys ausführen und überkopf schmettern. Aber Vorsicht: Stimmt das Timing oder die Position nicht hundertprozentig, geht der Ball leicht ins Netz.

Die Spieler sind weich und realistisch animiert, und der Screen scrollt automatisch mit. Frank Hammond, der bekannte Schiedsrichter, ist zu hören, und selbst die Linienrichter bewegen sich und geben Kommentare ab.

Obwohl dies eins der besten Tennisspiele überhaupt ist, hat es leider einen großen Haken: Man kann seinen Spielfortschritt nicht speichern. Das gibt ein dickes Minus für ein sonst hervorragendes Modul.



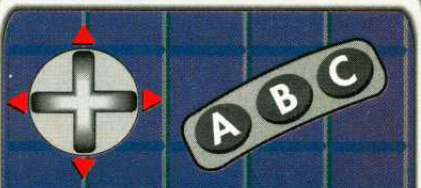
Jetzt liegt alles im Handgelenk. Ein harter Topspin entlang der rechten Linie dürfte den anderen Spieler in Schwierigkeiten bringen - vorausgesetzt, daß Timing und Plazierung genau stimmen!

Der rechte Linienrichter bestätigt, daß der Ball im Aus war. Es hat gar keinen Sinn, dumm in die Luft zu starren!

AMAZING TENNIS

ABSOLUTE ENT ● DM 130,- ● IMPORT

FORMAT	8MBit
SPIELER	2
STUFEN	4
SCHWIERIGKEITSGRADE	n/v
BESONDERHEITEN	n/v
KONTAKT	Importeur



Drückt B für einen schnellen Aufschlag, C für einen weichen. Während des Ballwechsels führt Ihr mit B einen harten Topspin, mit C einen weichen Slice aus. Mit D steuert Ihr die Flugrichtung des Balls und bewegt Euren Spieler auf dem Platz.

ACTION — STRATEGIE

GRAFIK 86%
▲ Jeder Spieler ist toll animiert und unterscheidet sich von den anderen.
▲ Superatmosphäre durch animierte Linienrichter und Geschwindigkeitsmesser für Aufschläge.

MUSIK 83%
▲ Sprachausgabe des Schiedsrichters und der Linienrichter ist hilfreich.
▲ Bombenstimmung unter den Zuschauern und satter Ballplopp.

SPIELABLAUF 85%
▲ Aufregende Spiele, vor allem durch das mitscrollende Screen.
▲ 15 Gegner mit unterschiedlichen Stärken, drei Platztypen.

ANFORDERUNG 80%
▲ Zu zweit werden die Spiele lang, spannend und gehen oft in den Tie-break!
▼ Leider gibt es nur vier Turnierrunden, was die Lebensdauer des Moduls begrenzt.

PROSCORE 84%

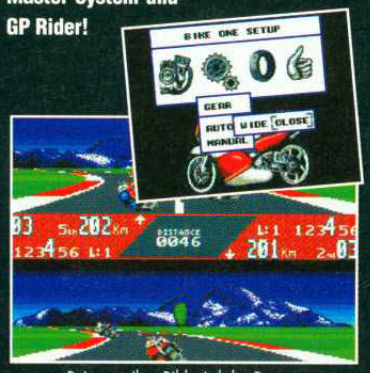
Die realistischste Tennissimulation, die es zur Zeit gibt. Viel Action, Atmosphäre und Spannung warten auf Euch!

pro REVIEW

GP RIDER

Von Holland bis Australien, von Brasilien bis Deutschland hat es kein so prestigeträchtiges Rennen wie dieses gegeben. Fahrer und Maschine fegen über die Strecke, um neue Rekorde zu setzen und die Weltmeisterschaft im Motorradrennen zu erringen.

Nach links lehnen, nach rechts lehnen und wieder aus der Kurve ziehen. Steigt voller Selbstvertrauen auf Eure Bikes, röhrt durch die Gänge und holt die Weltmeisterschaft nach Hause. Einzige Voraussetzung: Ein Master System und GP Rider!



Beim geteilten Bild wird das Rennen spannender, und man riskiert öfter mal eine Runde.

Ihr könnt im Arkademodus, Turnier oder Grand Prix-Rennen fahren. Beim Grand Prix müßt Ihr 15 der weltbesten Strecken bestehen und am Ende der Saison die Punktetabelle anführen. Nur dann gewinnt Ihr den begehrten Titel!

Das Spiel erinnert stark an Super Hang On, wo Ihr Euch in den Kurven schräg lehnt und Euren Weg durch die Fahrer vor Euch sucht. Der geteilte Bildschirm ist fast genau derselbe wie beim alten Pitstop 2 - eine tolle Zugabe, wenn man mit einem Freund spielt!

Zu Anfang müßt Ihr Reifen für trockenes oder feuchtes Wetter wählen und bestimmen, ob Ihr mit Automatik oder mit Handschaltung fahren wollt. Die Maschine kann auch mager, mittel oder sehr durstig eingestellt werden – je nach Euren Brems- und Beschleunigungsvorlieben. Vor jedem Rennen müßt Ihr Euch qualifizieren und Eure Startposition einfahren.

Leider wird der Spielablauf durch die flackernden Sprites und die nervigen Bieps (die wie Ausrutscher klingen sollen) sehr gestört. Ihr könnt Fahrer, die von hinten kommen, nicht sehen, bis sie Euch plötzlich umnieten - und dann ist das Feld schon weit vorbei! Trotz der netten Hintergrundgrafik und den Präsentationsscreens fehlt ein Zeitmesser bei der Qualifikation. Die Strecken sind eintönig und der Grand Prix zu lang und monoton.

GP Rider wird schnell öde und frustrierend. Dabei hätte es ein ordentliches Rennspiel werden können, wenn man die Steuerung verbessert und die Strecken etwas interessanter gestaltet hätte.

MASTER SYSTEM

GP RIDER
SEGA ● DM 90,- ● SEPTEMBER

GRAFIK 75%
MUSIK 57%
SPIELABLAUF 59%
ANFORDERUNG...64%

PROSCORE 58 %

Trotz der Weltmeisterschaft und den Wahlmöglichkeiten bleibt das Spiel ziemlich blaß und eintönig. Das Prinzip ist zu simpel und veraltet.

Sega World Tournament Golf

Golf ist zur Zeit eine der beliebtesten Sportarten, für die fast jede Woche neue Spiele und Kurse erscheinen. Wen wundert's, wenn die Wartelisten der Klubs so lang sind wie die Mitgliedsbeiträge Stellen vor dem Komma haben... Offenbar gibt es eine Menge Leute, die sich den exklusiven Sport leisten können.

Wer die Perfektion des Spiels liebt, aber nicht auf einen Platz auf dem Grün warten will, kann sich jetzt auf dem Master System vergnügen!

Ist der Flugwinkel bestimmt, müßt Ihr nur noch im richtigen Moment mit der richtigen Kraft zuschlagen.

Bei Sega World Tournament Golf seht Ihr den Platz aus der Vogelperspektive. Ihr könnt mit bis zu vier Spielern antreten und aus einer Reihe von Wettbewerbsformen wählen. Wenn Ihr also zu zweit oder zu dritt seid, könnt Ihr Euch zwischen Foreball, Skins, Vierer oder der Meisterschaft entscheiden. Bei den Skins spielt Ihr um Geld. Alle Wettbewerbe können auf den Country-Golfkursen absolviert werden.

Der Spielablauf ist wie bei Leaderboard Golf. Ihr schlagt den Ball mit einer bestimmten Kraft und nach einem Gradmesser. Ihr müßt den Wind einschätzen und den Winkel festlegen, in dem Euer Schläger auf den Ball treffen soll. Wenn Ihr nicht sofort mitspielt, könnt Ihr die anderen beobachten und aus ihren Fehlern lernen!

Die Löcher sind hübsch gezeichnet. Höhen und Senken werden durch Schattierungen angedeutet. Im Hintergrund gibt es Wasser, Gruben, Bäume und eine Schemazeichnung der Lage Eures Balles ist ganz hilfreich miteingebaut worden.

Abgesehen von einer hübschen Anfangsmelodie, den wischenden Schlaggeräuschen, Plopps und Treffern ist nichts zu hören. Aber Ruhe will man ja schließlich bei diesem Spiel haben. Wenn Ihr mit Freunden spielen könnt, solltet Ihr Euch das Modul zulegen. Alleine könnte es etwas langweilig werden.

MASTER SYSTEM

WORLD TOURNAMENT GOLF
VIRGIN ● DM 90,- ● SEPTEMBER

GRAFIK 79%
MUSIK 20%
SPIELABLAUF 74%
ANFORDERUNG...77%

PROSCORE 75 %

Mit Freunden macht eine Runde Golf immer Spaß - die Grafik ist schön und sauber, die Wettbewerbsmöglichkeiten zahlreich.

SEGA pro

AUSGABE 12

Vorschau

Im nächsten SegaPro bringen wir Reviews zu folgenden Spielen:

Devastator, Ecco the Dolphin, MMV: INXS, Night Striker, Sherlock Holmes II, B.O.B., Bubsy Championship Bowling, College Football, Dracula, Davis Cup Tennis, General Chaos, Golden Axe II, Gunstar Heroes, F-15 Strike Eagle II, Mortal Kombat, Power Challenge, Rocket Knight Adventures, TechnoClash, Ultimate Soccer, James Pond II, Power Strike, Star Wars, Home Alone & Double Dragon.

Außerdem: Features über CD Sonic und Fantastic Dizzy

Ausgabe 12 erscheint am 27. September

PRO TIPS

Wenn Ihr hinter Hinweisen, Tricks und bebilderten Lösungen herseid, seid Ihr hier an der richtigen Stelle!
Jeden Monat liefert Euch SegaPro ausführliche Tricks und Tips für alle Sega-Systeme!
Vergeßt aber nicht, daß diese Seiten ohne Eure Hilfe nicht zustande kommen könnten! Die beste Einsendung wird mit einem brandheißen Sega-Modul belohnt; na, wenn das nichts ist...
Schickt Eure Tips und Tricks an:

SegaPro Lesertips
Postfach 101 905
44719 Bochum.

NFL Sports Talk Football 56
Global Gladiators 56
T2 The Arcade Game 56
Captain Silver 56
Tiny Toons 57
Ghostbusters 57
Fatal Rewind 57
Turtels 57
Splatter House 57
Battletoads 58-67
Streets of Rage II 68-73
World of Illusion 74-79

Um die Einführung des Mega-CD zu feiern und Euch auf den Geschmack zu bringen, haben wir eine alphabetische Tips & Tricks-Anleitung für Mega-CD-Spiele zusammengestellt. SegaPro bringt Euch hier den ersten Teil:

BLACK HOLE ASSAULT
Unbesiegbarkeit
Wartet, bis die Bildschirmauswahl erscheint und wählt Euren Namen. Gebt den Namen MUTEKI ein und drückt den Exit-Knopf. Wählt jetzt Operation BHA. Gebt dann wieder Euren Namen MUTEKI ein, beginnt das Spiel und Ihr seid vollkommen unbesiegbar.

Geheimspiel:
Gebt Euren Namen als AZY ein und markiert Mission BHA. Gebt AZY ein und Ihr befindet Euch in einem Spiel namens Black Ball Assault.

Hand Gottes:
Gebt Euren Namen als BIGNET an. Wenn Ihr einen Gegner bekämpft, drückt auf START und er fällt sofort zu Boden.

CHUCK ROCK
Paßwörter
Zweiter Level – GJFKFN, Dritter Level – PDPKKN
Vierter Level – JWNTXF, Fünfter Level – TSFVNP

COSMIC FANTASY STORIES (IMPORT)
Dem Gegner ausweichen
Drückt während des Mega-CD-Menüs auf dem Joypad des zweiten Spielers ununterbrochen links und START, bis das Sega-Logo verschwindet. Beginnt das Spiel und bringt das Status-Map-Fenster aufs Screen, drückt den START-Knopf des zweiten Spielers, danach den des ersten Spielers, schließt das Fenster und Ihr werdet keinem einzigen Feind im Feld begegnen. Ihr könnt so auch durch Hindernisse schreiten. Öffnet das Fenster erneut, drückt den START-Knopf des zweiten Spielers und der Gegner taucht wieder auf. Wenn Ihr sterbt, nachdem Ihr die obigen Befehle eingegeben habt, drückt auf dem Joypad des zweiten Spielers nach oben und überfliegt mit dem Joypad des ersten Spielers die Mitteilungen. Eure Figur wird dann ohne Verluste wiederbelebt.

EARNEST EVANS
Einen Abschnitt überspringen
Egal, in welchem Abschnitt Ihr Euch befindet: Laßt das Screen "erstarren" und drückt hoch, A, runter, B, links, A, rechts und B. Macht "Pause" rückgängig und der Abschnitt ist frei.

HEAVY NOVA
Versteckte Bonus-Punkte
Wenn Ihr es schafft, einen Endgegner zu erledigen, ohne Energie zu verlieren, ergattert Ihr enorme 1000,000: Einen perfekten Bonus-Punkt.

HOOK
99 Leben
Laßt Euch in den Grotten des fünften Levels auf den Boden der ersten Grube fallen. Geht unten nach rechts, weicht den Schlangen und Fledermäusen aus, schwimmt unter die Felsen, wo Ihr ein Blatt und drei Extra-Punkte einsammeln könnt. Laßt Euch töten und wiederholt den Vorgang dann sooft, bis Ihr die 99 Leben beisammen habt.

KRIS KROSS: MAKE MY VIDEO
Versteckte Szene
Wenn das Aufrufscreen erscheint, drückt A, B, C und rechts, um von ein paar wilden Szenarios überrascht zu werden.

MARKY MARK: MAKE MY VIDEO
Versteckte Szene
Haltet A und C gleichzeitig gedrückt. Drückt START, um zum U-Direct Modus zu gelangen, drückt dann A, B, C und rechts, um Marky Mark mit seinen Freundinnen zu überraschen.

Tip des Monats:

NFL SPORTS TALK FOOTBALL '93/ **MEGA DRIVE**
SUPERBOWL PAßWÖRTER (SCHWIERIG)

TEAM:	GEGEN:	PAßWORT:
*Buffalo Bills	Washington Redskins	C8RY???KCD
*Indianapolis Colts	Minnesota Vikings	MNPY???KCD
*Miami Dolphins	Dallas Cowboys	STVY???KCD
*New England Patriots	New York Giants	WDRY???KCD
*New York Jets	San Francisco 49ers	Y88Y???KCD
* Cincinnati Bengals	Detroit Lions	FOXY???KCD
* Cleveland Browns	Chicago Bears	G33Y???KCD
* Houston Oilers	Atlanta Falcons	P9?Y???KCD
* Pittsburgh Steelers	San Francisco 49ers	1STY???KCD
* Denver Broncos	San Francisco 49ers	JD5Y???KCD
* Kansas City Chiefs	New Orleans Saints	NFLY???KCD
* Los Angeles Raiders	Philadelphia Eagles	QRTY???KCD
* San Diego Chargers	New Orleans Saints	29XY???KCD
* Seattle Seahawks	Washington Redskins	3PTY???KCD
* Dallas Cowboys	Buffalo Bills	H?ZY???KCD
* New York Giants	Buffalo Bills	XRSY???KCD
* Philadelphia Eagles	Cleveland Browns	Z67Y???KCD
* Phoenix Cardinals	Houston Oilers	OFYY???KCD
* Washington R'skins	Miami Dolphins	6NKY???KCD
* Chicago Bears	Denver Broncos	D1WY???KCD
* Detroit Lions	Kansas City Chiefs	K5ZY???KCD
* Green Bay Packers	Seattle Seahawks	LQRY???KCD
* Minnesota Vikings	Miami Dolphins	T54Y???KCD
* Tampa Bay Buccaneers	San Diego Chargers	5?SY???KCD
* Atlanta Falcons	New England Patriots	B5ZY???KCD
* Los Angeles Rams	New York Jets	RJLY???KCD
* New Orleans Saints	Los Angeles Raiders	V54Y???KCD
* San Francisco 49ers	Los Angeles Raiders	4?YY???KCD

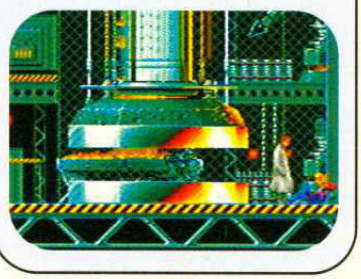
Reinmar Tiekötter, Bielefeld

TERMINATOR 2 THE ARCADE GAME

Levelanwahl

Allen, die bisher den unmöglich schweren 3. Level nicht geschafft haben, sei hiermit geholfen: Im Titelbild gebt Ihr folgende Kombination ein:

Oben, Unten, Links, Rechts, sooft wiederholen, bis eine Stimme "excellent" sagt. Wenn Ihr jetzt das Spiel gewonnen habt, pausiert Ihr wiederum. Nochmal zur gleichen Zeit auf A, B, C gedrückt und schon ist die Runde bewältigt.



GLOBAL GLADIATORS (Mega Drive)

Alle Tastenkombinationen.

1) EXTRALEBEN (MAX. NEUNMAL): Im Spiel Pause drücken, dann:
A A A/B B B/C C C/C B A

2) LEVEL BEENDEN WÄHREND DES SPIELS: Spiel, Pause drücken und dann:
B C B/ A B B/ C B A/ B

3) UNENDLICH LEBEN, ENERGIE: sofort, wenn Kleinen Kinder "Virgin" rufen:
A B C/ B A C/ A B C, dann sofort: START.

T. Kallenborn, Überherrn.

CAPTAIN SILVER

MASTER SYSTEM

Continue:
Sollten Euch die drei Leben nicht reichen, könnt Ihr einen Continue-Modus aktivieren, der Euch noch 9 Leben gönnt.

Sobald die Meldung "Game Over" auf dem Bildschirm erscheint, drückt die Richtungstaste nach oben und gleichzeitig Taste 1 des Controlpads. Ihr beginnt am Anfang der Zone in der Ihr Euer Leben gelassen habt.

Marcus Sziedat, Schwerin

LEBEN: FFFB090063
HERZEN:
3 Herzen unverlierbare Kraft und
jeder feindliche Treffer 1000 Punkte: FFFB090063
3 Herzen unverlierbare Kraft: FFFB0B0003
4 Herzen je Level verlierbare Kraft: FFFB0D0003
5 Herzen je Level verlierbare Kraft: FFFB0D0004

HELFER
10 unverlierbare Helfer: FFFB 110009

Gunnar Forbrig, Kassel

TEENAGE MUTANT HERO TURTLES

Levelanwahl

Drückt Ihr nach dem Konami-Logo zunächst die Knöpfe C, B, B, A, A, A, B, C und dann später beim Titelbild nochmal A, B, B, C, C, C, B, A, könnt Ihr Eure Turtles in jedem beliebigen Level starten.

A. Amberg, Schwansee

FATAL REWIND

Unbegrenztes Proviant (F):.....FF941C0050
Unbegrenzter Power (PW):.....FF94180099
Unbegrenzte Kampfenergie (HP):.....FF94110099
Schnelle Wiederherstellung
der Lebenskraft:.....0070107C19

SPLATTERHOUSE II *(MEGA DRIVE)*

Level 2: E D K N A I Z O L L D L
Level 3: I D O G E M I A L L D L
Level 4: A D E X O E Z O L O M E
Level 5: E F H V E I R A G O R D
Level 6: A D E N A I W R A L K A
Level 7: E F H X O E I A L L D L
Level 8: E D K V E I I A L L D L

Alexander Topp, Kreingen

Reinmar Tiekötter aus *Bielefeld* gewinnt den Tip des Monats. Streets of Rage II ist unterwegs zu Dir! Herzlichen Glückwunsch!

GHOSTBUSTERS

Unendlich Leben: 0088E26004
Unbegrenzte Bomben: 006D426004
Viel Geld zum Einkaufen: 014D306008
Unbegrenzte Bomben: FFFE1DOOO9
Unendliche Energie: FFFE2C0010
Unendlich Leben: FFFE2B0002

Alexander Topp, Kreingen

TURRICAN 1

(Mega Drive)

Wenn der Titelbildschirm erscheint, drückt START.

Nun ist man in einem kleinen Menü mit Highscore (soweit man eine gemacht hat), Options und Spielstart. Drückt in diesem Menü nichts, sondern wartet bis eine Demo des ersten Levels erscheint. In dieser Demo wird gezeigt, wie Ihr einen Block mit Bonusgegenständen findet. Ihr müßt ihn beschießen, am besten mit dem Blitzstrahl und dazu kommt noch ein Extraleben. Falls Ihr Tips zu späteren Leveln braucht, wartet, bis die Demo zu Ende gelaufen ist, danach sollte eine neue erscheinen.

Empfehlung gegen Endgegner: Spart im Level Energiestrahlen und Kreissägen! Wenn Ihr nun beim Levelwächter seid, verwandelt Euch in eine Kreissäge (drückt und haltet den Richtungsknopf nach unten und drückt den Sprungknopf) und beschießt ihn mit Energiestrahlen. Falls Ihr keine Strahlen mehr habt, verwandelt Euch zurück (Richtungsknopf nach oben oder Sprungknopf drücken) und beschießt ihn mit dem Blitzstrahl.

Arne Schröder, Frankfurt

ALIEN 3
Levelanwahl:
Geht auf Options und drückt START, nun steckt Ihr das Joypad in Port 2 und drückt: C, hoch, rechts, runter, links, A, rechts, runter. Startet das Spiel, dückt Pause und dann C, A, B. So könnt Ihr jeden Level überspringen!

M. Pentek, Essen

DICK TRACY

Unendlich Zeit: 0686464E71
99 Leben bei Spielbeginn: 04D8240663

A. Top, Kreingen

COMPUTER KUDAK

Holbeinstraße 2-4
24539 Neumünster
Telefon 04321 / 22737
Telefax 04321 / 23312

SEGA MEGA DRIVE

HARDWARE deutsch

Mega CD dt.	DM a. A.
Grundgerät MD (16 Bit)	DM 199,00
Sonic Set	DM 269,00
Magnum Set	DM 359,00

SOFTWARE deutsch

Cool Spot dt.	DM 109,00
Flashback dt.	DM 119,00
Mig - 29 dt.	DM 109,00
PGA Tour Golf II dt.	DM 119,00
Shining Force dt.	DM 129,00
Ultimate Soccer dt.	DM 109,00

ZUBEHÖR deutsch

Action Replay mit Cheat-Finder	DM 142,00
Mega Fire Control Pad	DM 46,00

SEGA MASTER SYSTEM II

HARDWARE deutsch

Grundgerät MS (8 Bit) inkl. 1 Control Pad + Alex Kidd I	DM 139,00
Grundgerät MS II Plus X inkl. Alex Kidd I + Sonic the Hegdehog + 1 Tennisspiel + 2 Control Pads	DM 189,00

SOFTWARE deutsch

California Games II dt.	DM 81,00
James Bond 007 - The Duel dt.	DM 81,00
Superman dt.	DM 81,00
The Flash dt.	DM 91,00
Ultimate Soccer dt.	DM 81,00
Strider II dt.	DM 49,00

ZUBEHÖR deutsch

Mega Fire Control Pad	DM 46,00
Mega Stick	DM 66,00

SEGA GAME GEAR

HARDWARE deutsch

Grundgerät GG Plus inkl. Netzteil + Sonic the Hedgehog	DM 289,00
Grundgerät GG 4 Fun inkl. 4 Spiele	DM 239,00

SOFTWARE deutsch

Galaga 2 dt.	DM 81,00
Robocod I James Pond II I dt.	DM 81,00
Streets of Rage II dt.	DM 81,00
Talespin dt.	DM 81,00
Tom & Jerry dt.	DM 71,00
Ultimate Soccer dt.	DM 81,00

ZUBEHÖR deutsch

Battery Pack	DM 82,00
Wide Gear	DM 36,00
TV-Tuner	DM 149,00

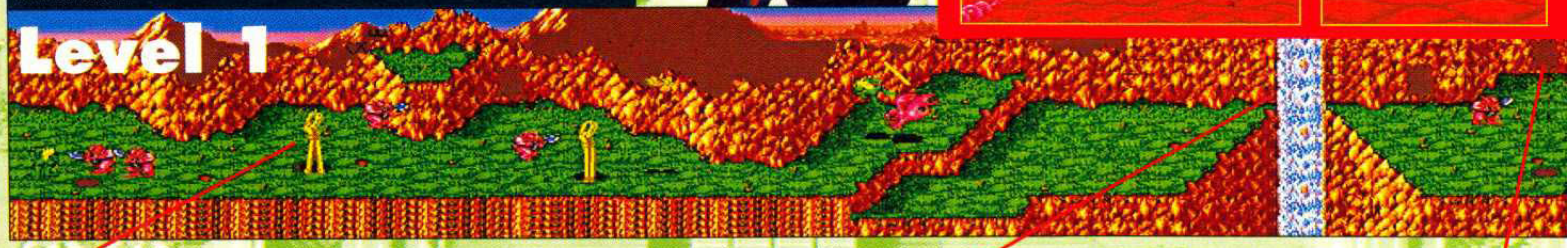
IHRE VORTEILE

- TOP - PREISE !!!
- Alles deutsche Versionen
- 1 Jahr Garantie auf Hard- + Software
- Versandkosten DM 6,95
- Wochenend - Service
  Aufträge am Wochenende per Telefon oder Telefax erhalten ermäßtigte Versandkosten von DM 3,95!!!
- Lieferung erfolgt per Nachnahme
- Vorbestellungen für Neuheiten werden bevorzugt ausgeliefert
- Weitere Spiele und Zubehör entnehmen Sie bitte unserer Gesamtpreisliste, die Sie gegen DM 1,- Rückporto anfordern können

- Sammelbesteller sparen Versandkostenanteile und helfen durch geringeren Anfall von Verpackungsmaterial die Umwelt zu schonen.
- Preisänderungen, Druckfehler und Irrtümer vorbehalten.

Ihr werdet behutsam in den ersten Level des Spiels eingeführt und trefft einige der merkwürdigen Kreaturen, die im Dienste der Königin stehen. Einige Überraschungen kommen auf Euch zu, achtet also auf versteckte Feinde! Die wandelnden Roboter können mit ein paar Treffern beseitigt werden, indem Eure Kröte ihre Beine als Waffen benutzt. Die Drachen können auch als leicht ungewöhnliches Transportmittel benutzt werden. Versucht, Euch nicht zu lange an den Rändern des Screens aufzuhalten.

Level 1



Vertrimmt die wandelnden Roboter, drückt dann nach unten und hebt ein Bein auf. Damit habt Ihr eine handliche Waffe gegen die Psycho-Ferkel.

Springt entweder über diesen Wasserfall oder laßt Euch von einem Drachen transportieren. Wenn Ihr den B-Knopf drückt, speiht der Drache Feuer gegen den Feind.

Mehr Psycho-Ferkel kommen aus diesen Höhleneingängen. Begebt Euch auf jeden Fall nach rechts von diesem Gebiet - anderenfalls stoßen sie Euch über den Felsrand.

Level 3

Verschwendet nicht zuviel Energie an diese Schwächlinge, sie sind mit einem Stoß zu erledigen. Haltet den Sprung-Knopf gedrückt, um Extra-Höhe zu erreichen wenn Ihr über die Spalten springt.

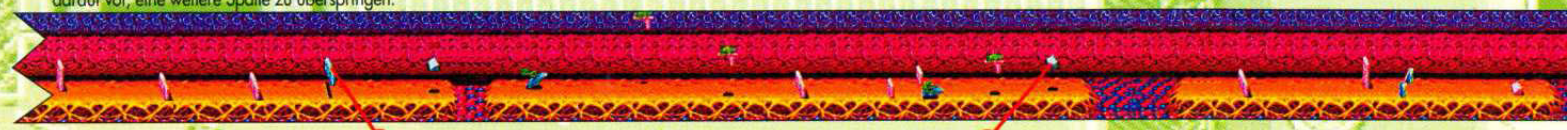
Hier geht's los! Nehmt auf dem Fahrersitz dieses "Krötenmobils" Platz und freut Euch auf die wildeste Fahrt Eures Lebens!

Nehmt Anlauf, bevor Ihr über diese Hürden springt!

Stellt Euch auf und drückt den Sprung-Knopf, wenn es über diese Rampen geht und Ihr solltet keine Probleme haben...

Diese Säulen sind im Slalom-Stil aufgebaut. Flitzt zwischen Ihnen durch, drückt hoch und runter und bereitet Euch darauf vor, eine weitere Spalte zu überspringen.

Nähert Euch dieser Stelle, als ob Ihr untenhergehen wolltet, drückt dann plötzlich hoch, wenn Ihr Euch auf gleicher Höhe befindet. Hier könnt Ihr coole 5000 Punkte einheimsen!



Vor Euch hängen bedrohliche Granitfelsen. Ihr müßt das Krötenfahrzeug unter sie lenken, alle andere Versuche werden scheitern!

Macht einen kleinen Sprung,und erreicht die notwendige Höhe, um auf diese Rampe zu gelangen. Wenn Ihr das geschafft habt, macht Ihr einen Riesensprung über die Spalte und nehmt dann Anlauf, um genau am Anfang der nächsten Insel zu landen!

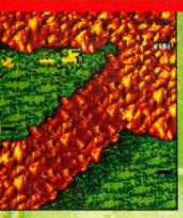
Sobald Ihr diese Klötze aus dem Weg geschafft habt, springt schnell auf die obere Rampe!

Battletoads ist der neuste Plattform-Stürmer, der von Tradewest auf die Spielewelt losgelassen wurde. Diese brillante Konvertierung des SNES-Klassikers hat genau die richtigen Zutaten, um Euch stundenlang an die Konsole zu fesseln: Humor, Abwechslung und einen Schwierigkeitsgrad, der es in sich hat. Versucht erst gar nicht, dieses Spielchen in einem Tag zu knacken... In den ersten Leveln könnt Ihr Euch in Ruhe ans Spielgeschehen gewöhnen, doch während Ihr Euch zum Endkampf mit der furchterregenden Dark Queen durchkämpft, habt Ihr es mit der härtesten Action, die bislang auf dem Mega Drive zu finden war, zu tun. Battletoads wird das Äußerste aus Euch herausholen!

MEGA DRIVE

BATTLETOADS

Der erste Wächter stellt Eure Schießkenntnisse auf die Probe. Haltet Euch in der Mitte unten auf dem Screen auf und seht die Laserstrahen an Euch vorbeifliegen. Jetzt seid Ihr dran! Greift Euch die rosa Kugel und zielt auf die Mitte des Screens, denn auf diese Weise sammelt Ihr die meisten Punkte ein. Wiederholt diese Methode jedesmal, um einen Treffer zu landen. Haltet Euch vorn, wenn die Strahlen abgefeuert werden. Mit drei Treffern besiegelt Ihr das Schicksal dieser mechanischen Bedrohung!



Greift Euch die Rennräder, Ihr Kröten, es ist Zeit, daß Ihr durch die warmen Strömungen der Unterwelt rast, während Ihr allen möglichen Hindernissen ausweicht. Der beste Teil dieses Spiels ist, daß Ihr wirklich jedes bißchen Reaktionsschnelle nötig habt! Ihr müßt dahinrasen, Euch gleichzeitig ducken und unter den Hindernissen, die auf Euch zukommen, durchtauchen...Viel Spaß!

Die Krötenfallen in dieser unterirdischen Höhle sind echt nervtötend... Schwingt Euch in Richtung der Fallen und greift sie von Weitem an; kommt ihnen auf keinen Fall zu nahe!

FFE0460005
Unendlich Leben
FFE0070017
Unendlich Energie
FFDF020000
Energie durch einen Treffer zu verlieren

Rebellische Raketen-Ratten versuchen hier, Euch aufzuhalten, indem sie Klötze vor Euch werfen. Beobachtet ihre Schatten, um herauszufinden, woher das nächste Hindernis kommt.

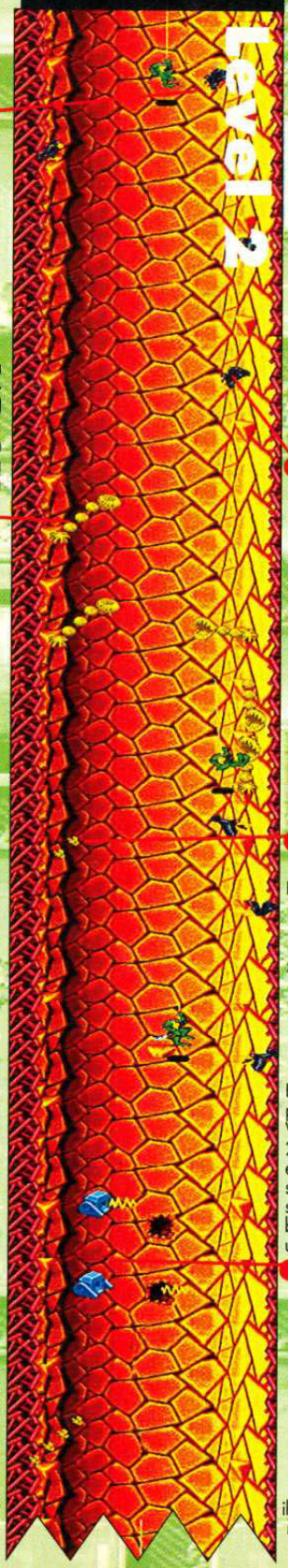
Die Raketen-Ratten treten hier in einer Gruppe auf. Sobald sie die linke Seite des Screens erreicht haben, bewegen sie sich nach oben und das ist Euere Chance, an ihnen vorbeizukommen. Wiederholt das Ganze mit der zweiten Gruppe.

Einge Inseln haben nicht gerade große Landeflichen. Macht nur einen kleinen Sprung, wenn Ihr versucht, zu landen.

Die letzte Raketen-Ratte versucht, Euch zu fangen, indem sie gleichzeitig zwei Blöcke fallenläßt. Ein einfacher Sprung bringt Euch zum Levelende!

Nach der ersten beleidigenden Bemerkung der Queen schwingt Ihr Euch tief in die unterirdischen Höhlen hinein. Haltet den Angriffsknopf gepresst, während Ihr runtergeht!

Level 2



Ihr werdet von den Raben angegriffen! Attackiert sie Eurerseits, wenn sie sich nahe an der Wand befinden und haltet Euch dran, um einige Extrapunkte und ein Extraleben einzusacken!

Drückt runter, um Euren Abstieg zu beschleunigen und attackiert die Raben, bevor sie sich in die Lüfte erheben.

Nähert Euch den Fliegen und greift an! Mit Eurer klebrigen Zunge fangt Ihr sie ein und frischt verlorene Energie auf! Lecker, lecker...

In diesem Abschnitt erwarten Euch mampfende Pflanzen! Klickt zweimal rechts, um einen Spezialangriff zu landen.

Die Retros brechen plötzlich durch die Wand und wollen 200 Volt durch euren Krötenkörper schicken! Greift schnell an und bewegt Euch nach unten!

Diese Maschinchen verüben eine weiteren schockierenden Angriff. Bewegt Euch schnell zum unteren Teil des Screens.

Ihr müßt geschickt zwischen diesen Zappern hin- und herschießen, um den letzten Teil dieses Levels zu überstehen. Versucht, erst an ihnen vorbeizukommen, wenn sie weit auseinander sind.

Richtig geraten! Diese Eiszapfen gehören nicht zur Einrichtung, sie fallen Euch auf den Kopf, wenn Ihr vorrübergeht. Wenn Ihr einen seht, laßt ihn vor Euch zerschmettern!

Wenn Ihr vom Level oben runterkommt, wirft der Schneemann sofort mit Schneebällen auf Euch! Weicht ihm erst aus, springt dann vorwärts, um ihn zu schlagen!

Nachdem Ihr den Schneemann in einen Haufen Schneebälle verwandelt habt, hebt sie auf und werft sie gegen diese Tür! Nach zwei Treffern wird sie sich öffnen und Ihr könnt mit der Rettung fortfahren!

Ihr müßt von links nach rechts schlittern, um tiefer in die Höhle zu gelangen. Achtet auf den nachfolgenden Eiswürfel; Ihr müßt springen und ihn passieren lassen!

Gebt dem Eisblock einen Tritt, um weitere Zerstörungen zu verhindern. Ihr könnt ihn nun aufheben und gegen die Tür werfen, um sie aufzubrechen...

Springt auf die bewegliche Plattform und duckt Euch, wenn Ihr sie ca. zur Hälfte überquert habt. Ein mysteriöser Schneeball kommt von hinten angeflogen!

Haltet Euch von den beweglichen Türen fern, wenn sie runterkommen. Wer sich nicht vorsieht, wird aussehen wie Sonic auf der Autobahn!

Drückt runter, um Stacheln von oben zu vermeiden, aber springt erst, wenn die zweite Plattform leicht zu erreichen ist. Die unteren Stacheln sind tödlich!

Die Eishöhle. Ihr müßt viele schüpfrige Abhänge überwinden und als wenn das noch nicht anstrengend genug wäre, werdet Ihr auch noch an jeder Ecke von verrückten Schneemännern angegriffen, die mit tückischen Schneebällen werfen! Wieder mal werdet Ihr mit Waffen angegriffen, die Ihr zu Eurem Vorteil gebrauchen könnt. Riesige Eisblöcke schlittern herum, aber wenn es Euch gelingt, sie aufzuhalten, könnt Ihr mit ihnen Türen öffnen!

AUF EINEN BLICK

NAME: Battletoads
SPIELZEIT: 5 Tage
HÖCHSTER PUNKTESTAND: 99,995
LEVELANZAHL: 11
HERAUSFORDERUNG: Schwierig

Level 6

Level 5

Auf zum Surfen! Greift Euch ein Surfbrett und freut Euch auf eine superschnelle Reise durch den nächsten Level! Ihr müßt allem möglichen Gerümpel ausweichen, haltet also die Augen offen!

Versucht gar nicht erst, auf die Stämme zu springen, wenn Ihr auf einem landet, verliert Ihr sofort das Gleichgewicht! Zielt auf sie zu, bewegt Euch dann schnell rauf oder runter, um sie zu passieren!

Laßt Euch von den kleineren Wasserfällen nicht aus der Ruhe bringen, sie sind harmlos. Begebt Euch in die Mitte des Flusses, um ein Extraleben einzusammeln.

Vermeidet die Strudel um jeden Preis, wenn Ihr ihnen zu nahe kommmt, saugen sie Euch auf und schwächen Eure Energie.

Versucht, Euch einen Stock zu greifen, bevor Ihr es mit der Ratte aufnehmt. Haltet sie am Rande des Screens gefangen und haut drauflos. Flüchtet schnell auf die andere Seite, wenn die Ratte in die Luft springt, bewegt Euch dann zurück, um sie zu erledigen.

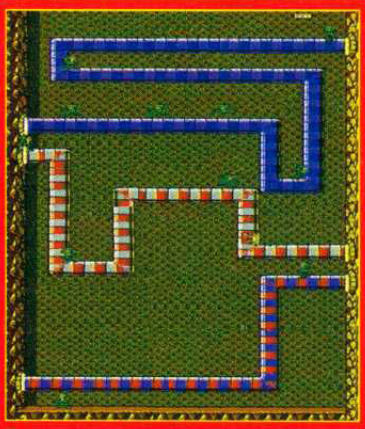
Hier trefft Ihr auf das alte Warzengesicht! Schlagt es zusammen, damit Ihr weitersurfen könnt!

Springt nach dem Kampf auf ein anderes Surfbrett und weiter geht's! Um den nächsten Wasserfall zu erreichen, werdet Ihr automatisch in die Luft katapultiert!

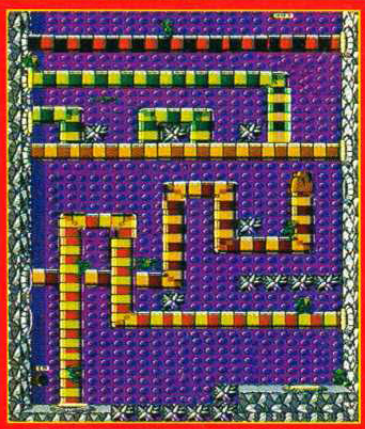
Springt über die Schlucht und bereitet Euch auf mehr Surfen vor. Die andere Seite ist mit Minen gespickt! Haltet Euch zurück und schlüpft an ihnen vorbei, wenn sie näherkommen!

Ihr müßt Euch auf einen gewaltigen Sprung vorbereiten, wenn Ihr die Rampe erreicht; kriegt Ihr es richtig hin, fliegt Ihr direkt in den nächsten Abschnitt!

Nach einem weiteren todesmutigen Sprung, trefft Ihr auf den letzten Wegweiser. Macht einen kleinen Sprung, um ein paar Extra-Punkte einzusammeln.



Der erste Abschnitt in Karnaths Höhle führt Euch ins Spielgeschehen ein. Der Trick besteht darin, die Sprung-Action richtig hinzukriegen. Ihr müßt außerdem den Schlangenkörper schuppen, um die angemessene Höhe zu erreichen.



Der zweite Abschnitt macht Euch mit den berüchtigten Dornen bekannt. Krallt Euch die erste Schlange und transportiert sie nach oben, lauft dann in die entgegengesetzte Richtung. Laßt Euch nach ein paar Minuten runter und springt sofort nach rechts, um den Dornen auszuweichen.

Sobald Ihr aus dem Eingang kommt, werdet Ihr von der Schlange unten geschnappt. Bewegt Euch gegen die Strömung, sobald sie den höchsten Teil erreicht hat; laßt Euch dann runterfallen. Die Schlangen bewegen sich oft rückwärts.

Der letzte und schwierigste Teil beginnt mit einer Schlangenjagd. Springt zwischen die Felsen und laßt Euch auf die Schlange fallen, während sie sich links am Screen hochbewegt. Die gelbe/lila Schlange bewegt sich rückwärts, wartet also darauf, daß sie sich auf dem untersten Punkt befindet.

In diesem Level finden wir einen merkwürdigen Apparat - den Jet Turbo! Dort unten in Volmiers Hölle ist es sehr heiß und die Action ist auch nicht von schlechten Eltern...Nachdem Ihr ein paar Gegner losgeworden seid, müßt Ihr auf dem einen oder anderen Baumstamm reisen, bevor Ihr die Kontrolle über den Jet Turbo übernehmen könnt. Die JTs sind die Ferraries unter den Krötenmobilen und Reaktionsschnelle ist angesagt, um den nun folgenden Risiken ausweichen zu können.

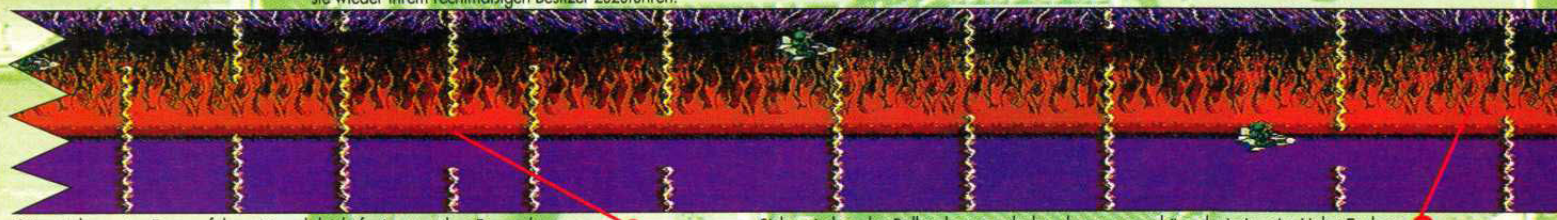
Level 7

Im ersten Teil dieses Levels müßt Ihr mit weiteren Ratten fertigwerden. Mit 2 Treffern sind diese Lümmel zu beseitigen.

Seht Euch hier vor! Laßt den Baumstamm herankommen, dann springt! Wartet nicht, bis er sich wieder fortbewegt, sonst werden Eure Schwimmhäute naß!

Bewegt Euch unten zum Screen hin, wenn die Raketen-Ratten erscheinen und sie werden sich bald aus dem Staub machen. Feinde kommen plötzlich heruntergerast, um Eure Energie anzuzapfen. Gebt jedem einen Schlag, schlagt dann auf die gleitenden Icons, um sie wieder ihrem rechtmäßigen Besitzer zuzuführen.

Alles festhalten, jetzt geht's rund!



OK, mit den ersten Feuergefahren ist noch leicht fertigzuwerden. Fangt oben an, arbeitet Euch durch bis ganz nach unten, dann wieder zurück nach oben usw. Behaltet diese Zickzack-Methode bei, bis Ihr zu einer Spalte kommt.

Sich zwischen den Balken herumzuducken, kann ganz schön schwierig sein. Haltet Euch so weit hinten wie möglich, wenn es Probleme gibt. Legt öfter mal eine Pause ein, sammelt Euch, so das Ihr genau wißt, was Ihr tut!

Du lieber Himmel! Die feurigen Meteoriten schießen mit beängstigender geschwindigkeit durch diesen Abschnitt! Haltet Euch links in der Mitte – gebraucht kleine "auf und nieder"- Bewegungen.

Öffnen sich die Balken auf geheimnisvolle Weise, wenn Ihr Euch nähert, ist das ein sicheres Zeichen, daß etwas im Busche ist...Richtig, seht Euch nach den Retros um, die können Euch helfen, schnell durchzukommen!

Attackiert den Robo-Wächter so schnell wie möglich. Er benötigt einige Zeit, seine Waffe zu ziehen, benutzt diese Zeit, soviele Schläge wie möglich zu landen. Springt in die Luft, sobald er schießt und wenn Ihr wieder auf dem Boden landet, hat er seine Kugeln schon verschossen und Ihr könnt erneut angreifen...Wiederholt das ganze mit 3 Treffern und er ist am Boden zerstört...

Benutzt die kleinen seitlichen Plattformen, um auf die bewegliche oben zu gelangen.

Versucht nicht, die Sprungfeder zu verlassen, bevor Ihr nicht sicher seid, auch die nächstobere erreichen zu können. Es könnte einige Zeit dauern. Wenn Ihr die Höhe im Griff habt, springt und drückt nach links oder rechts, um Eure Kröte auf die nächste Feder zu platzieren.

Ihr könnt sicher sein, daß die Ventilatoren begonnen haben, wenn Ihr die Luftblasen auftauchen seht. Wartet, bis sie verschwinden und springt dann schnell zwischen die Plattformen, bevor sie wieder anfangen.

Die Spalten zwischen den Plattformen sind in Abständen elektrifiziert. Ihr bekommt nur einen Schlag ab, wenn die Strömung sehr stark ist. Springt hoch, wenn die Strömung gerade beginnt, das ist immer sicherer, als dazubleiben.

Bleibt in der unteren linken Ecke des Screens und Ihr könnt durch diesen Level gleiten, ohne ein Rakete ins Hinterteil zu bekommen. Ab und zu wird eine mal sehr nahe herankommen, bewegt Euch dann einfach schnell vorwärts.

Die Wächter-Drohnen werden lila, bevor sie die tödlichen Elektrostrahlen loslassen. Wartet, bis sie sich orange färben und greift sie gleichzeitig mit einem gewaltigen Schlag an.

Level 8

Nach der wilden Rasererei im letzten Level, können wir es hier etwas langsamer angehen und wieder zu Atem kommen. Level 8 gehört zu den Plattformfavoriten, die wir alle kennen und lieben: Elektro- und bewegliche Plattformen, vergiftete Gaspflaumen usw., die es zu bewältigen gilt, bevor Ihr nach oben kommt und dem Endgegner gegenübersteht. Für die Sprünge ist etwas Übung angesagt, leitet Eure Kröte im Flug, um die Landung zu sichern...

Level 9

Die Terra Tubes könnten der mutigsten Kröte das Fürchten lehren! Ihr müßt Euch nicht nur durch die engen, sich windenden Kanäle dieser merkwürdigen Welt kämpfen, Ihr werdet auch noch durch große Kugeln und dornenreiche Gruben behindert. Glücklicherweise habt ihr diese Karten, um Euch sicher zum Endgegner zu geleiten!

Springt so bald wie möglich auf den nächsten Level, um genügend Geschwindigkeit einzuholen. Sogar die winzigste Verzögerung könnte Euch schaden!

Die Sprungtechnik ist am einfachsten mit einem einzelnen Druck auf den Sprung-Knopf zu bewältigen. Drückt ihn nur, wenn Ihr in der Nähe der Dornen heruntersinkt.

Drückt den B-Knopf, um hier im Wasser über den Dornen zu paddeln. Erstaunlicherweise passiert Euch die Große Kugel oben und läßt Euch in Ruhe Eure Mission weiterführen.

Stellt Euch mit dieser Großen Kugel auf den Fersen nahe an diese Säule und seht zu, wie sie harmlos in die Wassergrube plumpst!

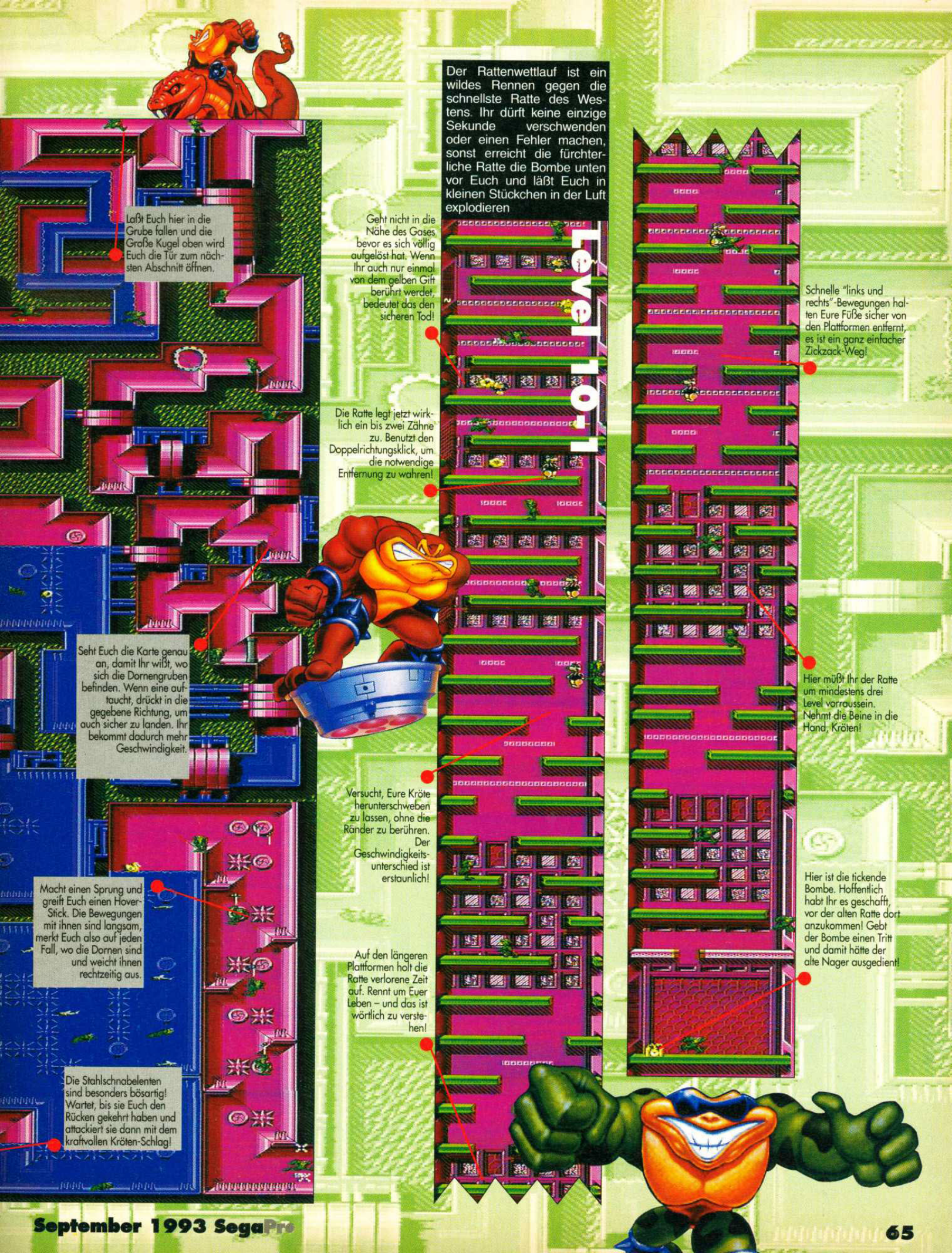
Versucht, genau wie bei den elektrischen Aalen, unbemerkt an diesen Hammerhaien vorbeizukommen. Wenn sie sehr nahe herankommen, müßt Ihr sie angreifen, sonst hämmern sie Euch glatt in eine Dornengruppe hinein...

Wenn Ihr hier das Wasser erreicht, solltet Ihr kleine Sprünge gebrauchen, um schneller voranzukommen und Ihr könnt so der Großen Kugel davonrennen.

Drückt hier nach links, um den Dornen auszuweichen und dann geht's los ins Wasser. Hoffentlich habt Ihr Eure Badehose dabei...

Achtet darauf, daß Ihr so nahe wie möglich bei den Dornen seid, wenn Ihr den Sprung wagt oder Ihr schafft es nie...

Greift die Haie an, sobald sie sich nähern, denn wenn Ihr sie in Ruhe laßt, attackieren sie immer wieder. Wenn Ihr Schläge gebraucht, bedeutet das, daß Ihr Wasser tretet, es besteht also keine Gefahr, in die Dornen zu fallen.


Der Rattenwettlauf ist ein wildes Rennen gegen die schnellste Ratte des Westens. Ihr dürft keine einzige Sekunde verschwenden oder einen Fehler machen, sonst erreicht die fürchterliche Ratte die Bombe unten vor Euch und läßt Euch in kleinen Stückchen in der Luft explodieren
Level 10
Laßt Euch hier in die Grube fallen und die Große Kugel oben wird Euch die Tür zum nächsten Abschnitt öffnen.
Seht Euch die Karte genau an, damit Ihr wißt, wo sich die Dornengruben befinden. Wenn eine auftaucht, drückt in die gegebene Richtung, um auch sicher zu landen. Ihr bekommt dadurch mehr Geschwindigkeit.
Macht einen Sprung und greift Euch einen Hover-Stick. Die Bewegungen mit ihnen sind langsam, merkt Euch also auf jeden Fall, wo die Dornen sind und weicht ihnen rechtzeitig aus.
Die Stahlschnabelenten sind besonders bösartig! Wartet, bis sie Euch den Rücken gekehrt haben und attackiert sie dann mit dem kraftvollen Kröten-Schlag!
Geht nicht in die Nähe des Gases, bevor es sich völlig aufgelöst hat. Wenn Ihr auch nur einmal von dem gelben Gift berührt werdet, bedeutet das den sicheren Tod!
Die Ratte legt jetzt wirklich ein bis zwei Zähne zu. Benutzt den Doppelrichtungsklick, um die notwendige Entfernung zu wahren!
Versucht, Eure Kröte herunterschweben zu lassen, ohne die Ränder zu berühren. Der Geschwindigkeitsunterschied ist erstaunlich!
Auf den längeren Plattformen holt die Ratte verlorene Zeit auf. Rennt um Euer Leben – und das ist wörtlich zu verstehen!
Schnelle "links und rechts"-Bewegungen halten Eure Füße sicher von den Plattformen entfernt, es ist ein ganz einfacher Zickzack-Weg!
Hier müßt Ihr der Ratte um mindestens drei Level vorraussein. Nehmt die Beine in die Hand, Kröten!
Hier ist die tickende Bombe. Hoffentlich habt Ihr es geschafft, vor der alten Ratte dort anzukommen! Gebt der Bombe einen Tritt und damit hätte der alte Nager ausgedient!

Gerade wenn man glaubt, endlich mal eine Kaffeepause einlegen zu können, geht das Rennen auch schon mit Schwung weiter. Um Geschwindigkeit braucht Ihr Euch keine Sorgen zu machen, bis Ihr sicher an den ersten beiden Gasdüsen vorbei seid und die Ratte erscheint. Sobald sie Euch zu Gesicht bekommt, wird sie auch schon versuchen, sich aus dem Staub zu machen, verschwendet also keine Zeit! Ihr könnt die Geschwindigkeit in den kleineren Plattformen wiederaufholen.

Level 10-2

Wartet auf der Plattform, bis die Düsen Ihr tödliches Gas ausgestoßen haben, dann ist es sicher, zu passieren.

Ab geht die Post! Die Kröte liegt in Führung, aber sie muß ein paar Sekunden auf dieser Plattform warten, bis sich das Gas aufgelöst hat. Leider benutzt die Ratte diese Gelegenheit, an ihr vorbeizurasen. Kann die Kröte wieder aufholen?

Gebraucht die glatte "recht und links"-Bewegung, um die Berührung mit den Rändern dieser Plattformen zu vermeiden und Eure Kröte wird erneut in Führung liegen... ehrlich!

Die beweglichen Plattformen kommen auf Euch zu, während Ihr verzweifelt versucht, nach unten zu flüchten. Erstaunlicherweise hilft es, durch die Lücken auszuweichen.

Macht Euch nicht allzuviele Sorgen, wenn die Ratte sehr weit vorne liegt. Auch wenn alles verloren erscheint, könnt Ihr oft wiederaufholen!

Hier ist Geschwindigkeit wirklich wichtig, denn diese langen Strecken kosten Euch viel Zeit!

Dies ist bei weitem der schwierigste Teil Ratten-Rennens. Inzwischen habt Ihr ja genug Übung, nach unten zu drücken, um zu dieser unzugänglichen Bombe zu gelangen. Es gibt hier sogar noch mehr lange Plattformen, die Euch so viel Zeit rauben. Dieser Level ist im Grunde ein Test Eurer Spielfähigkeit und Wendigkeit mit dem Joypad. Fehler sind nicht erlaubt! Viel Erfolg!

Level 10-3

Benutzt die Spalten zu Eurem Vorteil.

Diese drei Plattformern formen ein gigantisches Zickzack. Lenkt Eure Kröte geschickt durch sie hindurch!

Macht Euch keine Sorgen, obwohl die Spalte hier elektrifiziert ist, ist es ziemlich unwahrscheinlich, daß Ihr einen Schlag abbekommt!

Laßt Euch von oben runterfallen und berührt das Joypad nicht. Ohne Euer Eingreifen fällt Eure Kröte mindestens 4 Stockwerke, bis Ihr die Kontrolle wieder übernehmen müßt.

Die langen Strecken rauben Euch viel Zeit. Versucht, Euer Geschwindigkeitsmeter aufzuladen, wenn Ihr die untere Plattform erreicht, um Euch einen guten Start zu verschaffen.

Das Gesicht kennen wir doch! Warum kann sich diese Ratte nicht einfach in Luft auflösen!?

Gebraucht hier wieder die Zickzack-Methode, um durch die Spalten nach unten zu schlüpfen.

Jetzt solltet Ihr die Ratte im Blickfeld haben. Gute Neuigkeiten: Ihr könnt sie auf den kürzeren Strecken einholen und gerade noch zur rechten Zeit die Bombe erreichen.

Level 11

Ihr könnt sofort sehen, daß dies wieder ein haarsträubender, todesverachtender Level ist, bei dem Ihr Eure fünf Sinne beisammen haben müßt. Eure Kampfkröten-Fähigkeiten werden bis zum Äußersten auf die Probe gestellt. Drückt auf die Richtung, in die Ihr gehen müßt, sobald Ihr die Ecke erreicht, eine falsche Richtung kostet Euch Zeit!

Die hornköpfigen Wächter können mit 3 Treffern außer Gefecht gesetzt werden. Gebraucht die Kröten-Attacke, wenn die Wächter am äußeren Rand entlangpirschen.

Seht zu, daß sich die Plattform schnell genug dreht, um der Kröte Eintritt zu gewähren, bevor sie von den Federn aus himmelwärts fliegt.

Level 12

Springt auf die kleinen Plattformen, während der Turm sich dreht. Einige von ihnen verschwinden von Zeit zu Zeit, seid vorsichtig!

Ihr habt's bis zum Endkampf geschafft! Die schreckliche Queen in Person kann es nicht abwarten, Euch die Schwimmhäute langzuziehen! Zuerst müßt Ihr jedoch mit Hilfe von Federn und Plattformen diesen riesigen Turm erklimmen und gleichzeitig die Angriffe der windblasenden Wolken abwehren!

Der Wächter am Ende des Levels 10-3 ist wirklich eine harte Nuß! Man kann ihn nur besiegen, wenn man ihn von hinten mit drei aufeinanderfolgenden Treffern angreift.

Nur mit geschicktem Timing Eurer Sprünge könnt Ihr erfolgreich auf den Federn landen. Laßt Euch Zeit!

Diese rosa Nervöter können vermieden werden, wenn Ihr es eilig habt. Versucht, Euch an den Stöcken festzuhalten, die grünen Fratzen wollen Euch nicht so einfach ziehen lassen.

Ihr müßt allen hornköpfigen Wächtern den Garaus machen, bevor Ihr weiterkommen könnt.

Sobald Ihr den Sockel erreicht habt, werft Euch schnell in die Richtung der vorstehenden Stöcke oben. Haltet Euch fest und wartet, bis der riesige rosa Fisch verschwunden ist.

Diese Sockel sind von sich drehenden Dornen umgeben. Sobald Ihr auf die obere Plattform gesprungen seid, dreht Euch um und rennt in dieselbe Richtung, in die sie sich bewegen, um vorne zu bleiben.

Dark Queen

Nach dieser nervenaufreibenden Reise steht Ihr nun endlich der bösen Hexe höchstpersönlich gegenüber. Ihr habt inzwischen soviel Frustration aufgebaut, daß Ihr es sogar mit Mike Tyson aufnehmen könntet. Haltet Euch rechts vom Screen und springt direkt in die Luft, wenn sie ihre Wirbelwind-Attacke startet. Hier ist Eure Chance! Attackiert sie sofort mit einem niederschmetternden Schlag, zieht Euch dann zurück, um dem Wirbelwind auszuweichen.

Zwischen diese Federn zu springen, ist gefährlich, da Ihr von allen Seiten angegriffen werdet. Springt erst, wenn sich die Angreifer ganz oben befinden.

Haltet Euch fest, was auch immer passiert! Wenn die Fische verschwunden sind, wird eine kleine Plattform erscheinen, die es Euch ermöglicht, den nächsten Teil zu erreichen.

Rosa Fische erscheinen hier in jeder Ecke, wenn Ihr also einen Stock auftauchen seht, greift danach!

AXEL

Axel ist ein wilder und gefährlicher Typ, der sich geschickt zu bewegen weiß und seine Fäusten selten zur Ruhe kommen läßt. Obwohl er nicht so interessant ist wie Blaze, sind seine Bewegungen gegen die stärkeren Wächter wirkungsvoller. Es ist ratsam, das Spiel mit ihm zu beginnen, da er eine große Anzahl angemessener Bewegungen zur Verfügung und den ausgeprägtesten Charakter hat.

A (Drachenschwung)
Kommt nahe an einen Gegner heran und drückt den A-Knopf. Das wird einen heftigen Schlag auslösen, der alles in seiner näheren Umgebung dem Erdboden gleichmacht!

D+B (Aufwärtshaken)
Wenn Ihr den Richtungsknopf zweimal drückt und dann den B-Knopf, wird Axel sich auf einen Gegner zubewegen und einen sehr kraftvollen Schlag landen.

A+D (Drachenschlag)
Drückt man den Richtungsknopf gefolgt von A, wird Axel eine mehrfache Schlagserie mit abschließendem Superschlag absolvieren!

C+B (Flugtritt)
Springt auf einen Feind zu, drückt auf B und Axel wird seinen tödlichen Flugtritt ausführen.

BLAZE

Blaze ist vermutlich der geschmeidigste Kämpfer mit zahlreichen Angriffsbewegungen zu ihrer Verfügung, wie z. B. einen Feuerball, einen Beinschlag und verschiedenen Wurfbewegungen. Nur Skate ist schneller als sie, aber Blaze ist ohne Zweifel ein heißer Favorit im Rennen um den Titel des besten Fighters.

A+D (Kikoushko)
Indem sie einen Gegner nach vorne und gleichzeitig A drückt, entfesselt Blaze eine gewaltige Energiekugel.

C+D (Senkrechter Schlitzer)
Drückt zweimal auf den Richtungsknopf und dann auf B. Blaze springt auf ihre Gegner zu und tötet sie, wenn sie landet.

Greifen + B (Rückenschlag)
Blaze greift sich ihre Gegner von hinten und schlägt sie in Grund und Boden – mit dem Kopf zuerst!

A (Embukyaku)
Blazes Spezialbewegung be-steht darin, daß sie in der Gegend herumtollt und allen Feinden, die sich in der Nähe befinden, unsagbaren Schaden zufügt.

SKATE

Dieser rollschuhlaufende Knabe ist eigentlich ein bißchen zu grün, um in die dunklen Geschehnisse verwickelt zu sein, aber er ist sehr wichtig für das Team, nicht zuletzt wegen seiner kraftvollen Spezialbewegungen und seiner Wendigkeit. Sein Breakdancing bringt seine Widersacher aus dem Gleichgewicht und seine Angriffe aus heiterem Himmel geben ihnen den Rest.

A+D (Korkenzieher)
Dies ist Skates kraftvollste Bewegung. Wenn man A zusammen mit dem Richtungsknopf drückt, schwingt Skate auf seine Feinde zu und macht sie alle!

C+B (Schwingtritt)
Diese schwungvolle Bewegung kommt für die meisten Feinde unerwartet und ist deshalb sehr wirksam, wenn ihr eine Spezialbewegung folgt.

A (Drehtritt)
Sobald Ihr den A-Knopf drückt, vollführt dieser Wicht einen atemberaubend schnellen Drehtritt, der jeden Gegner aus dem Weg räumt.

Greifen und B (Kopfschlag)
Skate greift sich seine Feinde, springt ihnen auf den Rücken und schlägt ihnen ununterbrochen in die Visage und den Nacken!

MAX

Max mag der Langsamste der 4 sein, aber er ist ohne jeden Zweifel der Stärkste. Er benutzt sein enormes Gewicht, um seine Feinde in den Boden zu rammen. Max hat einen bedauerlichen Geschmack, was Kleidung betrifft, doch seine Spezialbewegungen machen das wieder wett (beinahe...)!

A (Drehschlag)
Wenn Max sich seinen Feinden nähert, drückt A, damit dieser Riesenkerl seinen Drehschlag anwenden kann.

A+D (Schallrempler)
Diese Bewegung verwandelt Max in einen verschwommenen Fleck: Er düst über das Screen und demoliert seine Feinde.

Greifen und B (Rückenschlag)
Dies ist der gleiche Schlag wie der von Blaze, nur doppelt so kraftvoll. Besonders gut gegen große Wächter.

D+B (Gleitender Tritt)
Drückt zweimal den Richtungsknopf, dann B, um Max diese Bewegung ausführen zu lassen.

Wieder mal haben wir es mit einer Fortsetzung auf dem Mega Drive zu tun und zur Abwechslung handelt es sich bei Streets of Rage II, verglichen mit dem Original, um eine Verbesserung. 8 Level voll lebhafter Kampf-Action sind in dieses 16 MBit-Modul gesteckt worden und es hielt die PROS denn auch eine gamze Weile lang in seinem Bann, allerdings nicht länger, denn genau so lange benötigt dieses Team brillanter Spieler, um ein Game ganz und gar zu knacken. Wie die meisten scrollenden Beat-'Em-Ups hat auch dieses als Helden eine buntgemischte Bande von Muskelprotzen, die mit allen Mitteln versuchen, einen verschleppten Kameraden zu befreien...

MEGA DRIVE

STREETS OF RAGE II

Level 1-1

Dieser erste Level ist voll von nervenaufreibendem Chaos, wo Euer erwählter Held gleich so richtig ranmuß. Diese feindlichen Straßen sind voll von fies aussehenden Kreaturen, die es darauf angelegt haben, Euch zu nahe zu treten. Also, Kopf runter, Fäuste hoch und auf in den Kampf!

Wenn dieser Bösesewicht sich Euch nähert, will er bestimmt nicht übers Wetter plaudern, greift ihn also zuerst an, mit einer Reihe von Tritten und Schlägen.

Schwer zu sagen, ob diese Typen männlich oder weiblich sind...am Besten wirbelt man sie ein paar Mal durch die Luft, um sie außer Gefecht zu setzen.

Ihr könnt diese Messer benutzen, um Eure Gegner zu schneiden oder auf sie zu zielen. Haltet den B-Knopf gedrückt und danach C.

Brecht diese ziemlich verdächtig aussehenden Mülltonnen auf, sie enthalten extra Energie-Power-Ups und noch einige andere Leckerbissen!

Laßt Euch hier nicht in eine Ecke drängen. Die Schlägertypen um Euch herum sind alle mit Messern bewaffnet.

Zerschlagt die Tische und Stühle, um Extra-Bonuspunkte, wie z. B. Essen, Gold und ab und zu sogar eine Waffe, einzusammeln.

Dieser ganz in Leder gekleidete Bursche ist Euer erster großer Feind. Er greift Euch mit seinem praktisch unbegrenzten Messervorrat an.

Level 1-2

In diesem schäbigen Loch hängen alle möglichen zweifelhaften Charaktere herum. Merkwürdigerweise ist Euch niemand hier freundlich gesinnt...
Vergeudet keine Minute und zeigt ihnen, wo's langgeht.

Diese Dame benutzt ihre Peitsche, um Euch unter Strom zu setzen. Geht nahe heran und werft sie auf ihre Freunde oder auf herumliegende Möbel.

Brecht die Tonnen auf, um extra Energie zu bekommen. Ihr werdet sie nötig haben, um diese wildgewordene Killer-Maschine zu erledigen.

Level 1-3

Dies ist der erste Endgegner. Er verbirgt sich zuerst hinter einer Gruppe von weniger guten Kämpfern, tritt aber bald vor, um seine Fäuste sprechen zu lassen. Benutzt zwei Eurer Spezialbewegungen, um seine Energie zu schwächen, danach einige Würfe.

Im zweiten Levelabschnitt marschiert Euer Held über eine Hängebrücke in ein Ghetto der Stadt. Hier sind nicht nur die altbekannten Bösewichter hinter Euch her, sondern auch wildgewordenen Motorradrocker, die es gar nicht abwarten können, Euch zu überfahren! Bleibt cool!

Die altbekannten Bösewichter scheinen in den späteren Leveln immer stärker zu werden. Glaubt nicht, daß eine Angriffswelle sie fertigmacht, denn, genau wie Arnie, kommen sie zurück!

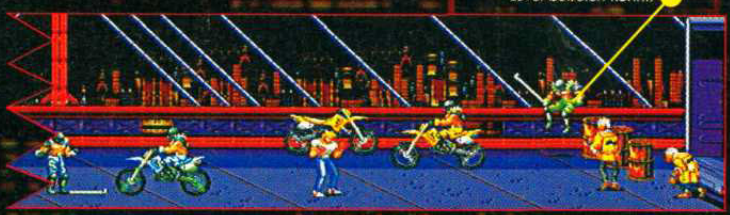
Level 2-1

In diesen Fässern befinden sich Bonusse verschiedener Art, sammelt alle ein bevor Ihr Eure Mission fortsetzt.

Hier gilt es, eine letzte Horde brutaler Fieslinge aus dem Weg zu räumen, bevor Ihr den nächsten Level betreten könnt.

Setzt diese zwielichtigen Rocker mit einem gut geplanten Flugtritt außer Gefecht. Aufgepaßt, diese Typen jagen sich nach ein paar Sekunden selbst in die Luft!

Brecht diese Urnen auf, in denen sich mehr Bonusse befinden, die Ihr bei Euren weiteren Abenteuern gut gebrauchen könnt.



Level 2-2

In diesem Anhänger findet Ihr einen knallharten Wächter, der die meisten Kampfsportarten beherrscht. Wie beinahe alle Übelmänner kann auch dieser mit ein paar gutgezielten Würfen aus dem Weg geschafft werden.

Nachdem Ihr den Muskelmann im Truck erledigt habt, müßt Ihr auf die andere Seite der Brücke und eine ganze Truppe von Fieslingen aus dem Weg räumen. Der Trick liegt darin, sie nacheinander zu bekämpfen, einen nach dem anderen, sonst seid Ihr bald von 20 Gegnern umzingelt.

Tretet die Straßenschilder um, hinter ihnen verbirgt sich nur Gutes!

Dieser Typ wird von oben angreifen. Gebraucht gutgeplante Flugtritte, um ihn beiseite zu schaffen.

AUF EINEN BLICK

NAME:	Streets of Rage II
SPIELDAUER:	1 Tag
HÖCHSTER PUNKTESTAND:	450,000
ANZAHL DER LEVEL:	8
HERAUSFORDERUNG:	Leicht

Es wäre doch nun wirklich unfair, ein abgebrochenes Abflußrohr gegen Euren Helden zu gebrauchen...Greift es Euch selbst und macht Kleinholz aus den Mistkerlen!

In diesem Level kann jeder genervte Bürohengst seine geheimen Fantasien, bettelnde Stadtstreicher von ihren Bänken herunterzutreten, verwirklichen! Obwohl er sehr kurz ist, braucht man doch Geschick, um mit den mörderischen Verfolgern fertigzuwerden.

Für viele Spieler war es bisher nur ein Traum, eine ganze Spielhölle auseinanderzunehmen...jetzt könnt Ihr es ausprobieren, indem Euer Held die verschiedenen Feinde mit Gewalt gegen die Maschinen wirft, die sich eigentlich nicht übermäßig voneinander unterscheiden. Ein wenig Abwechslung könnte nicht schaden!

Nun macht schon, zerschlagt die Maschinchen, ratet mal, was sich hinter ihnen versteckt...

Einzig dieser Lümmel steht zwischen Euch und dem nächsten Level.

Der Eingang zum Piratenschiff ist ein unglaublich kurzer und unwahrscheinlich einfacher Level. Benutzt einfach die Angriffsart, die Euch am wirksamsten gegen die Feinde erscheint.

Dieser Typ greift Euch ununterbrochen mit seinem Messer an, konzentriert Euch auf ihn zuerst.

In diesem Abschnitt taucht das machthungrige Ninja wieder auf, bekämpft es wie zuvor.

Die Dame mit der Elektro-Peitsche taucht an dieser Stelle wieder auf. Rückt ihr auf die Pelle und wirbelt sie herum!

B39ABA60 – Beginnt im 8. Abschnitt
AW7TAA7J – Unendlich Leben
A71AAADR – 6 Continues

Ein kurzes Treffen mit den unermüdlichen Bösewichtern bedeutet mehr Kloppereien für Euren Helden. Denkt daran, daß Würfe nicht nur die Energie Eures Gegners schwächen, sie sind außerdem die wirksamste Verteidigung gegen einen großen Angriff!

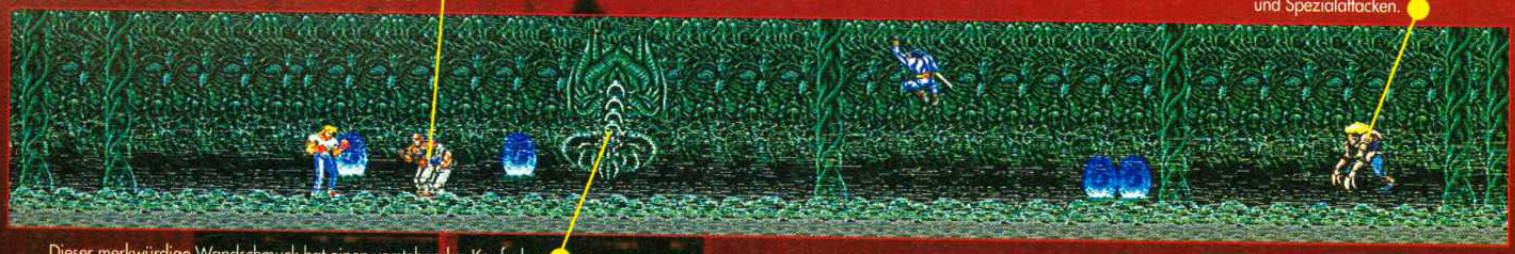
Level 3-5

Dieser Level ist wohl einer der merkwürdigsten im ganzen Spiel. Ihr müßt eine schier endlose Reihe von Bösewichtern vernichten, die aus dem Boden aufzutauchen scheinen wie Zombies! Zieht Euch die irren Lichteffekte rein!

Altbekannte Schlägertypen, aber neu eingekleidet, oder wie?! Diese Herren scheinen C&A einen Besuch abgestattet zu haben, seid wir ihnen das letzte Mal begegnet sind!

Brecht diese blauen Gehäuse auf, um Extra-Punkte einzusammeln. Tretet zurück, sobald Ihr sie getroffen habt, sonst explodieren sie Eurem Helden ins Gesicht!

Diese Blanka-artige Type hat Rasierklingen als Finger und gebraucht sie mit großer Wirksamkeit, wenn er Euch schneidet. Geht ganz nahe heran und vernichtet ihn mit Würfen und Spezialattacken.



Dieser merkwürdige Wandschmuck hat einen vorstehenden Kopf, der Euch regelmäßig zu Boden haut, wenn Ihr ihn nicht zuerst aus der Wand herausreißt. Benutzt Sprungattacken und Schläge gegen dieses Gebilde.

Diese Kerle in Regenmänteln versuchen, Euch aus dem Gleichgewicht zu bringen, indem sie Euch anrempeln. Angriff ist hier die beste Verteidigung!

Hier taucht das Ninja wieder auf – und es hat mehr Energie als je zuvor...

Level 4-1

Ein schöner Abend für einen gesunden Spaziergang im Park, na ja, das wäre es jedenfalls, wenn es im Park nicht von Killern nur so wimmelte, die alle im Dienst von Mr Big stehen. Greift sie an, sobald sie auf dem Screen erscheinen, anderenfalls werdet Ihr schlimm zugerichtet...

Eure Mission führt Euch jetzt ins Stadion! Drinnen erwarten Euch, was sonst, jede Menge wildgewordener Schlägertypen, die mit abgebrochenen Abflußrohren bewaffnet sind. Wie verhaltet Ihr Euch eigentlich unter Druck?

Brecht die Kisten auf; ich weiß auch nicht, wozu...

Hier muß Euer Held es gleich mit zwei starken Frauen aufnehmen...

Diesen fetten Kerl kennen wir doch noch aus dem ersten Spiel und Feuerspeihen ist immer noch sein Hobby. Dieses Mal könnt Ihr ihn allerdings mit einem wohlplazierten Schulterwurf überlisten!

Level 4-2

In diesem Level greifen Euch die Fieslinge von oben an. Mit der ersten Truppe ist echt einfach fertigzuwerden, aber sie werden mit der Zeit schwieriger. Nehmt es mit jedem Feind auf, sobald er herunterfällt und schafft damit Platz für den nächsten. Haltet Euch rechts oder links, damit nichts auf Euch fällt.

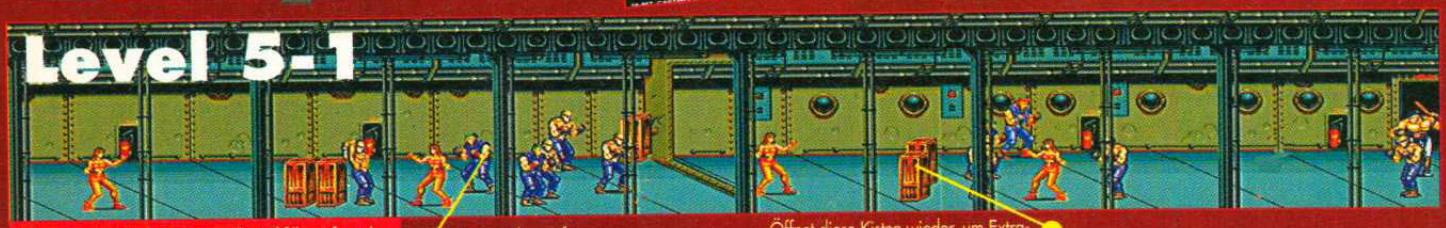
FFFF200003
Unendlich Leben
FFFF210002
Unendlich Spezialattacken

In diesen Kisten befindet sich ein energi(e)sches Hähnchen, greift es Euch, bevor dieser behaarte Muskelprotz Euch zuvorkommt und Euch ein Leben klaut!

Wie steht's mit Eurer Nervenkraft? Ihr befindet Euch in einer riesigen Arena mit einem schwitzenden, seibernden Monster vor Euch!? Es hat keinen Sinn, gegen dieses Ungeheuer mit Spezialbewegungen zu kämpfen, nur eine ganze Reihe von Flugtritten sind hier wirksam. Es dauert eine Weile, aber es funktioniert!

Level 4-3

Level 5-1



Etwas erschöpft von den Kämpfen in den füheren Leveln, will Euer Held sich nun auf einem Ozeandampfer ein wenig Erhohlung verschaffen. Allerdings sollte er sich nicht zu sehr entspannen, denn einige alte Bekannte haben sich auch eingeschlichen...

Die Feinde greifen jetzt mit aller Gewalt an, Reaktionsschnelle ist gefragt – zusammen mit einer Reihe von Spezialattacken...

Öffnet diese Kisten wieder, um Extra-Bonusse zu bekommen, die Euch helfen, der Wahrheit näher zu kommen.

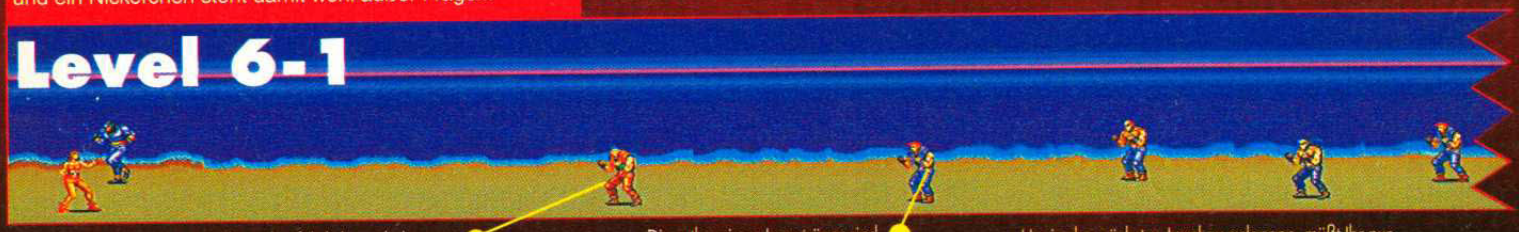
Das Schiff war nun doch ein wenig zu hektisch für Euren Helden und er springt über Bord, um sein Glück am Strand zu versuchen. Leider sind Mr Bigs Schläger auch hier tätig und ein Nickerchen steht damit wohl außer Frage...

Kurz und hart! Dieser Level hat es wirklich in sich! Ihr trefft einen weiteren Wächter, seid gewarnt!

Level 5-2

Dieser Boxer kann mit ein paar Würfen leicht einen Kopf kürzer gemacht werden. Geht ganz einfach nahe an ihn heran und gebt ihm keine Chance, Euch zuerst anzugreifen.

Level 6-1



Dieser Kerle sind gefährlich, seid also vorsichtig! Flugtritte und Würfe sind am effektivsten.

Die rothaarigen Jeansträger sind zurück – und sie sind stärker geworden, tötet sie mit Tritten und Würfen!

Um in den nächsten Level zu gelangen, müßt Ihr nur diese Boxer umhauen. Konzentriert Euch immer auf einen und Ihr solltet keine Schwierigkeiten haben!

Level 6-2

Wenn Ihr diese Sandsäcke auseinandernehmt, findet Ihr – na, Ihr wißt schon was – und das ist immer willkommen!

Und da ist ja auch wieder unser dickleibiger Freund, diesmal in sehr modischen lila Latzhosen mit Schlag!

Eure steinige Mission führt Euch jetzt einen versteckten Waldweg entlang. Sandsäcke, Stacheldraht und Fieslinge bevölkern die Gegend und machen Euch das Leben schwer. In diesem Level gibt es auch ein Wiedersehen mit eingen altbekannten Wächtern, erinnert Ihr Euch noch, wie Ihr letztes Mal mit ihnen fertiggeworden seid?

"Überredet" die irren Motorradrocker mit Flugtritten, sich von ihren Maschinen zu entfernen.

Mehr peitschenschwingende Damen, die getreten werden müßen. Das Leben ist hart...

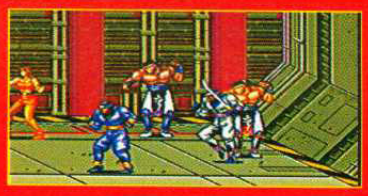
Unser alter Freund ist wieder da – von Odol hat der noch nie was gehört! Benutzt die Bonus-Energie in den Kanistern, wenn Ihr Schwierigkeiten bekommt.

Die gute alte Blanka-Kreatur ist wieder da und Eure einzige Chance ist, sich ihr zu nähern und sie mit Würfen außer Gefecht zu setzen!.

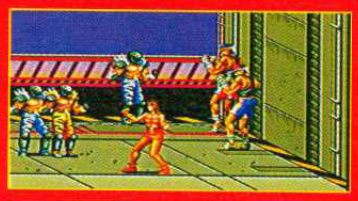
Level 7-1

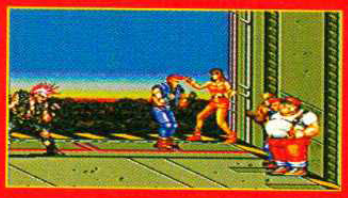
Hier befindet Ihr Euch im Produktionsbereich, dem Herzen von Mr Bigs Drogensyndikat. Diese "Arbeiter" sind mehr daran interessiert, Euch die Prügel Eures Lebens zu verabreichen, als an ihrem Job, aber Euer Held muß sich durch die Förderbänder und Gruben zum Wächter hinarbeiten.

Level 7-2



Nur gute Reflexe und Logik können Euch durch diesen Lift-Abschnitt helfen. Dieser Level besteht hauptsächlich aus alten Feinden, die einen letzten Versuch unternehmen, Mr Bigs Moneten an sich zu reißen und Euch zu vertreiben. Das einzig wirkliche Problem liegt in den düsengetriebenen Kerlen, die Eurem Helden schon immer gern Schwierigkeiten bereitet haben. Oben angelangt trefft Ihr auf zwei von Mr Bigs Robotern, die übermenschliche Kräfte besitzen. Eine echte Herausforderung! Bewegt Euch nahe an sie heran und benutzt einige Würfe und Spezialattacken, um ihre Schaltkreise ziemlich aprupt außer Gefecht zu setzen!





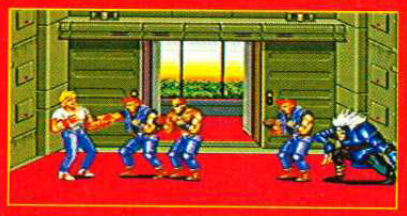
Die Tatsache, daß zu viele Bösewichter hier herumstehen und auf Euch warten, verdirbt den kurzen Spaziergang zu Mr Bigs Hauptquartier etwas... Unter anderem erwarten Euch da ein blechköpfiger Roboter und ein Boxer, der aussieht, als ob er einem Charlie Chaplin-Film entsprungen sei. Zieht Euch diese Shorts rein!

Level 8-1

Brecht die Vase auf und Ihr werdet mit Extra-Bonussen belohnt!

Gegen dieses Monster sind die meisten Bewegungen nutzlos, versucht es mit Würfen, wann immer Ihr könnt.

Level 8-2



Schon wieder im Aufzug...Die Wüstlinge, die sich hier auf Euch fallen lassen, sind stärker als je zuvor. Das Zusammentreffen mit dem Endgegner steht unmittelbar bevor und er versucht natürlich mit allen Mitteln, es zu vermeiden. Außer dem ledernen Blanka ist das einzige Problem dieser riesenhafte Ringer, von dem Ihr angenommen hattet, ihn schon in der Arena beseitigt zu haben. Er ist vor Wut rot angelaufen und zu allem bereit! Viel Glück!

DER ENDGEGNER!

Endlich habt Ihr es geschafft, in Mr Bigs Allerheiligstes vorzugringen und der große Kampf steht unmittelbar bevor! Erst mal muß Euer Held ein paar lästige Hindernisse in Form von Fieslingen beiseite schaffen, aber das sollte nicht allzu schwierig werden. Mr Big versucht dann, Euch mit Hilfe seines Kampfexperten auszuschalten und mit dem ist nicht so einfach fertigzuwerden...Ihr benötigt dazu jedes bißchen Geschwindigkeit und Geschick, das Ihr aufbringen könnt, um ihn zu überwinden und zu besiegen. Am besten wagt Ihr Euch nahe an ihn heran und malträtiert ihn mit Tritten. Jetzt kommt der große Mann selbst an die Reihe. Er trägt ein riesiges Maschinengewehr mit sich herum und wird sich zum Rande des Screens bewegen, wenn er seine Schußsalven losläßt; geht nahe heran und gebraucht ununterbrochen Würfe.

Macht Euch keine Sorgen! Es ist nur wieder diese lästige Tante mit der Peitsche und ein recht kräftiger Typ, denen Ihr gegenübersteht. Räumt sie mit Würfen beiseite!

Geschafft! Mr Big ist seiner Macht enthoben und die Welt ist sicherer geworden. Ihr und Eure athletischen Kumpel könnt wieder nach Hause gehen und stolz auf Euch sein! Was für ein Abenteuer!

pro TIPS

Der verzauberte Wald. Mickey und Donald sind sehr verblüfft darüber, wo sie gelandet sind und sie müßen sich neuen Gefahren stellen, wenn sie jemals wieder entfliehen wollen... Viele Überraschungen warten auf Euch, sucht also überall nach Bonussen, man kann ja nie wissen! Es ist sehr wichtig, immer schnell mit dem Umhang zur Hand zu sein!

Springt hinüber, sobald Ihr oben angekommen seid. Zur Belohnung bekommt Ihr ein Bombon, um Eure Energie aufzufrischen.

Nehmt diesen Gegenstand unter allen Umständen mit! Es handelt sich um ein leckeres Sahnetörtchen, das Euch so richtig sattmacht...Mmmmh!

Achtet auf diese "belaubten" Kreaturen. Ihr müßt nur die erste überspringen und auf die Wippe gelangen.

Level 1-1

Achtet auf diese kleinen blauen Soldaten, sie bedrohen Euch mit ihren Speeren. Bedient Euch flink Eures Umhangs, sonst verliert Ihr Energie!

Aha, Ihr fandet also den ersten Teil einfach!? Dann freut Euch in diesem Abschnitt auf Killervögel, wildgewordene Ameisen mit Speeren und sich vermehrende Blätter! Dies soll ein verzauberter Wald sein... na ja... sehr *be*zaubernd ist er jedenfalls nicht! Wie im ersten Teil solltet Ihr genau darauf achten, was um Euch herum geschieht, Ihr wollt doch wohl keine unliebsamen Überraschungen erleben! Macht an dieser Stelle die Rakete ausfindig, die alles und jeden um Euch herum zerstört.

Am sichersten seid Ihr, wenn Ihr einfach von einer Blume zur nächsten hüpft. Achtet auf die blätterigen Kreaturen, die aus dem Boden auftauchen!

Level 1-2

Nachdem Ihr den verzauberten Wald mit all seinen Naturwundern, Bäumen und Blumen verlassen habt, findet Ihr Euch in einem riesigen Spinnengewebe wieder, mit – wie sollte es anders sein – einer Menge Spinnen. Wenn Ihr Euch vor Spinnen fürchtet – keine Sorge – es ist nur ein Spiel! Das Ziel ist es, so sicher wie möglich durchzukommen. Achtung, es ist nicht ganz so einfach, wie es auf den ersten Blick aussieht.

Ihr müßt wieder mal der Spinne folgen. Sie führt Euch zwar nicht ins Verderben, aber es ist eine lange und gefährliche Reise. Paßt auf, daß das Netz nicht unter Euren Füßen zerfällt.

Level 1-3

Achtet auf dieses Kerlchen, es befindet sich auf glattem Boden! Am besten schafft man diesen Abschnitt, indem man sich auf die soliden Teile des Netzes stellt und die brüchigen meidet.

MEGA DRIVE

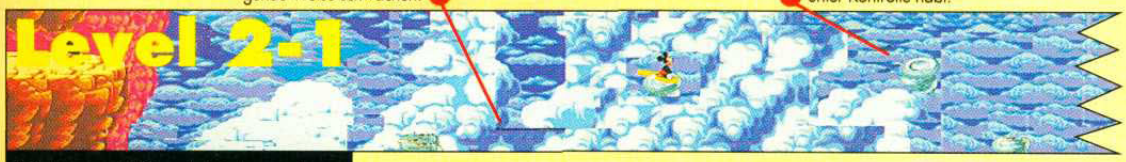
WORLD OF ILLUSION

Nach Castle of Illusion war es um Zeichentrickfiguren ziemlich still geworden. Mickey verbrachte seine Zeit mit Minnie und damit, seine Zauberkünste zu praktizieren, bis er während einer Zaubershow mit seinem Freund Donald Duck auf eine geheimnisvolle Kiste stieß. Neugierig wie immer schauen sie hinein und bevor sie sich versehen, werden sie in eine andere Welt versetzt und eine dröhnende Stimme verkündet: "Ihr müßt ein paar gewiefte Zauberkunststücke vollbringen bevor Ihr meine World of Illusion (Illusionswelt) wieder verlassen dürft." Hört sich nach einem Job für die PROS an!

MICKEY MOUSE and DONALD DUCK © 1993 The Walt Disney Company

Hier gibt's eine Packung Karten einzusammeln, aber seid vorsichtig! Wenn Ihr dem Wirbelwind zu nahe kommt, wird er Eure Energie auf beängstigende Weise schwächen.

Achtet auf die Vögel! Sie treffen Euch mit Sicherheit, wenn Ihr nicht alles hundertprozentig unter Kontrolle habt.



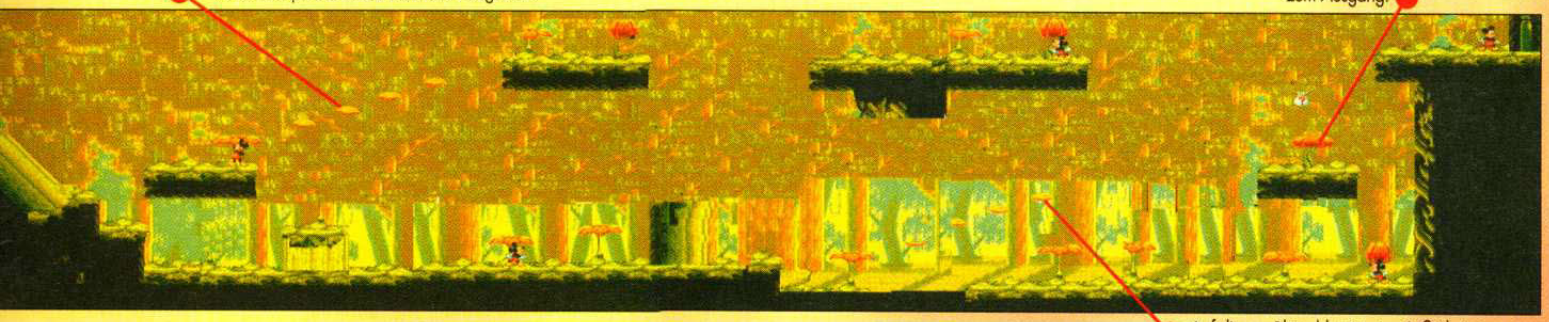
Mickey und Donald haben einen neuen Zaubertrick entdeckt: Fliegen! Sie reisen auf einem Fliegenden Teppich genau wie in einem Märchen von 1001 Nacht. Vergeßt nicht, laufend vom Sprung-Knopf Gebrauch zu machen oder es ist um Euch geschehen!

Hier gibt's einen guten Preis! Begebt Euch zum oberen Teil dieser Wolke, sobald Ihr die Gegenstände eingesammelt habt, denn dahinter verbirgt sich ein Extraleben!

Hier gibt es Süßigkeiten und Karten für Euch, aber seht Euch immer nach Vögeln und Wirbelwinden um!

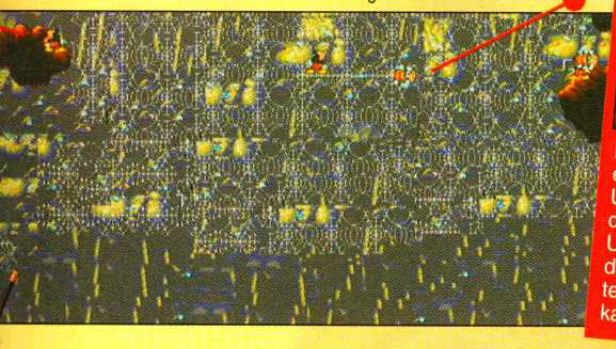
Wenn Ihr auf den Blumen entlanghüpft, produziert Ihr diese Blütenblätter, auf denen Ihr wieder entlangspringen solltet, um Euch zu weiteren explodierenden Blumen zu begeben.

Diese Blume bringt Euch zwei Karten und außerdem sicher zum Ausgang.



Auf diesem Blütenblatt ist eine Süßigkeit zu finden, es ist zwar nur eine einzige, aber sie füllt Euch trotzdem!

Auf diesem Spinnennetzpfad gibt es jede Menge Gegenstände einzusammeln, aber seht zu, daß Eure Sprünge immer genau geplant sind, sonst gebt Ihr ganz schnell den Löffel ab!

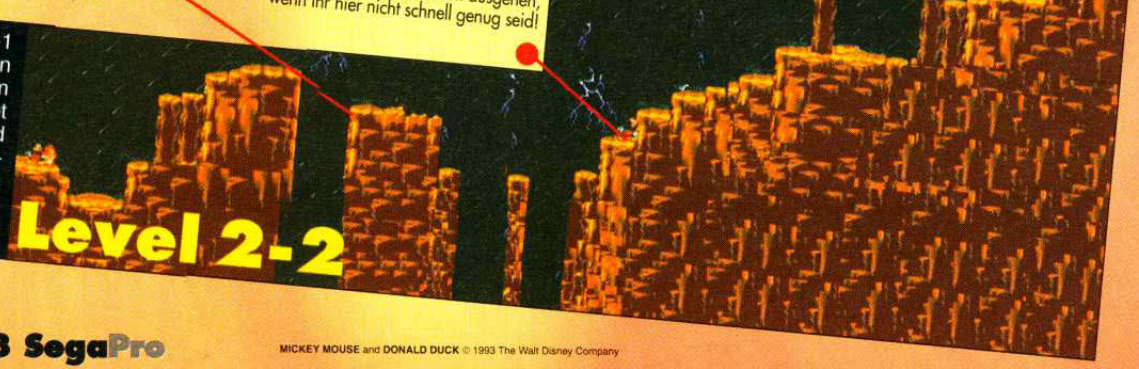


Der Erlgegner ist – wie nicht andes zu erwartn – eine Riesenspinne! Um s› zu besiegen, müßt Ihr Euch auf das Sinnengewebe stellen und Euren Umhang benutzen. Das funktioniert nur dann nicht, wenn die Spinne runterkomt und man ihren Bauch sehen kann. Wenn sie zum zweiten Mal angreift, schlagt sie zweimal, um sie zu besiegen und die Schatztruhe ist Euer! Die Waffen des Wächters sind die klebrigen Netze. Um diese zu vermeiden, solltet Ihr Euch zu einer Seite des Screens halten und über alle Hindernisse springen.

Das erste Anzeichen, daß die Felsen sich bewegen! Bleibt, wo Ihr seid und springt nur, wenn Ihr sicher seid, es schaffen zu können, sonst geht's in den Abgrund!

An dieser Stelle gibt es einen Gegenstand einzusammeln. Bereitet Euch darauf vor, Euren Umhang zu benutzen, da Ihr gegen Feuer angehen müßt. Es kann schlimm ausgehen, wenn Ihr hier nicht schnell genug seid!

Sobald Ihr den Level 2-1 verlassen hat, gibt es einen Wetterumschwung in Form eines Gewitters. Ihr werdet mit beweglichen Felsen und tanzenden Feuern konfrontiert, aber als tapfere Maus sollte Ihr damit ja keine Probleme haben, oder?



MICKEY MOUSE and DONALD DUCK © 1993 The Walt Disney Company

Mickey kehrt in den idyllischen Himmel des Illusionslandes zurück, dieses mal aber ohne seinen Zauberteppich. Glücklicherweise sind die Wolken jedoch in der Lage, so eine kleine Maus zu tragen und sie geleiten Mickey sicher am Himmel entlang. Mickey wird reich belohnt, wenn er Melodien auf dem Zauberklavier spielt.

Achtet auf diese Wolken, sie werden unter Euch nachgeben, beeilt Euch also mit dem Springen!

Level 2-3

Diese Wolken transportieren Euch über Entfernungen, die zum Springen zu weit sind.

Level 2-4

Dieser kurze Level verlangt präzises Springen, weil die Klötze unter Euch nachgeben. Der Trick ist, auf dem Block in der Mitte zu bleiben und dann schnell zu springen!

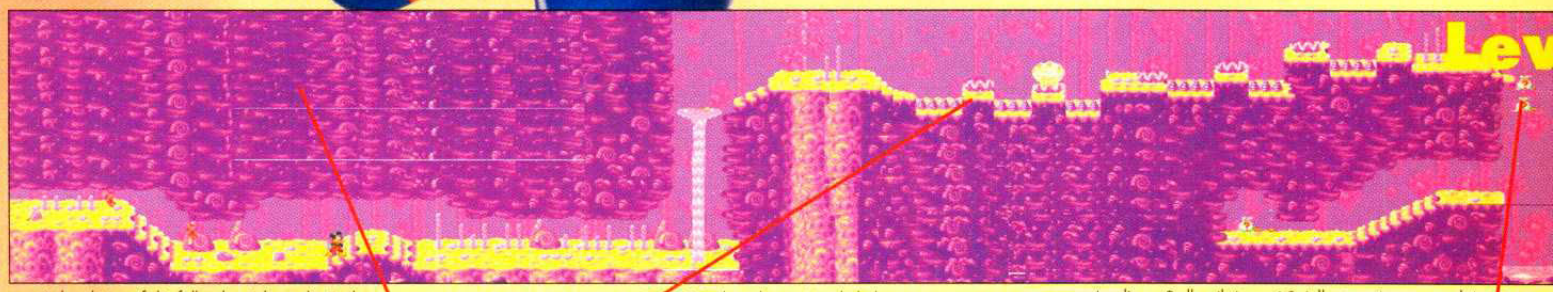
Level 2-5

Dieser kurze Level sollte Euch wiederum keine Schwierigkeiten bereiten. Ihr müßt nur schnell rennen. Ein hüpfender Felsblock kommt sofort auf Euch zu und Ihr müßt Knopf C drücken und rennen wie der Wind!

In diesem Level geht Mickey zur Abwechlung mal baden. Einige Hindernisse bereiten unserem Freund Probleme, da er sowohl von Killerfischen alsauch von Meeresdornen ununterbrochen angegriffen wird. Mickey hat diesen Level nicht unter Kontrolle, es liegt also an Euch, ihn sicher durch diesen tückischen Ozean zu geleiten! Es gibt viele Leckerchen und ein Extraleben einzusammeln, sperrt Augen und Ohren auf!

Level 3-1

Sobald Ihr auf dem Screen auftaucht, solltet Ihr Euch oben halten und dann nach rechts gehen. Bewegt Euch dann nach unten, haltet Euch nahe an der Wand, betretet die Höhle und weicht zur gleichen Zeit dem Killerfisch aus. Drinnen findet Ihr zwei Süßigkeiten, ganz für Euch!



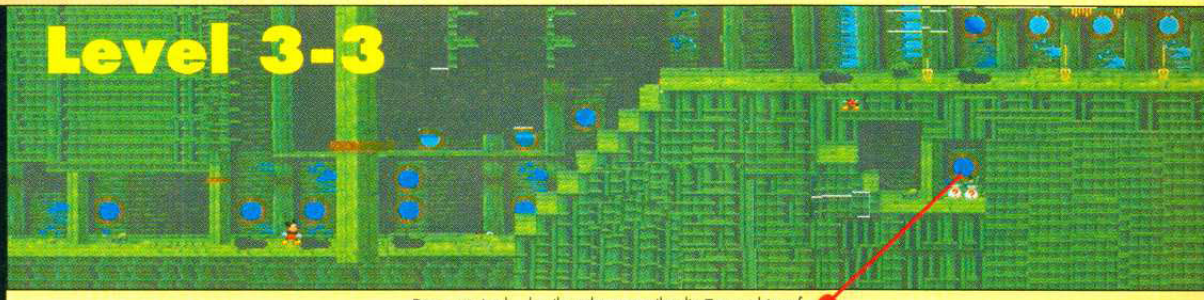
Achtet hier auf die fallenden Felsen, die Euch ganz schöne Kopfschmerzen bereiten könnten! Habt Geduld und wartet ab, bis sie fallen!

Zwischen diesen Muscheln könnte es etwas eng werden! Zeitplanung ist hier sehr wichtig! Wartet, bis eine sich schließt und plant danach Eure Sprünge!

An dieser Stelle gibt's zwei Spielkarten einzusammeln! Sobald Ihr das geschafft habt, haltet Euch links und kriecht durch die Lücke, um eine Süßigkeit und eine Unbesiegbarkeitskarte in Euren Besitz zu bringen!

Nachdem Mickey den bunten Abschnitt hinter sich gebracht hat, befindet er sich in einem alten Schiffswrack! Logischerweise ist das Holz vom Salzwasser sehr angefressen worden, achtet also auf den Holzboden, er könnte unter Euren Füßen wegsacken! Geduld macht sich in diesem Level wirklich gut bezahlt, denn wenn Ihr Euch zu schnell vorwärtsbewegt, werdet Ihr von Dornen aufgespießt!

Level 3-3



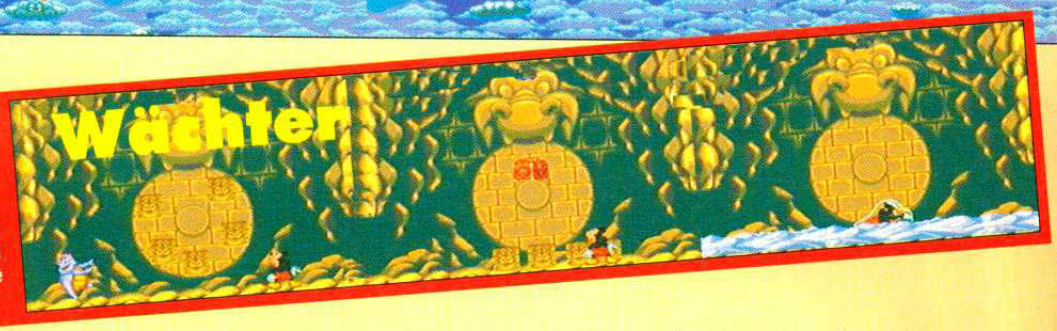
Das erste Loch, das Ihr seht, wenn Ihr die Treppe hinaufgeht, wird unter Euch nachgeben. Laßt Euch herunter und sammelt ein Törtchen und ein Extraleben ein.

MICKEY MOUSE and DONALD DUCK © 1993 The Walt Disney Company

Wenn Euch Euer Leben lieb ist, solltet Ihr es hier mit dem Springen ganz genau nehmen!

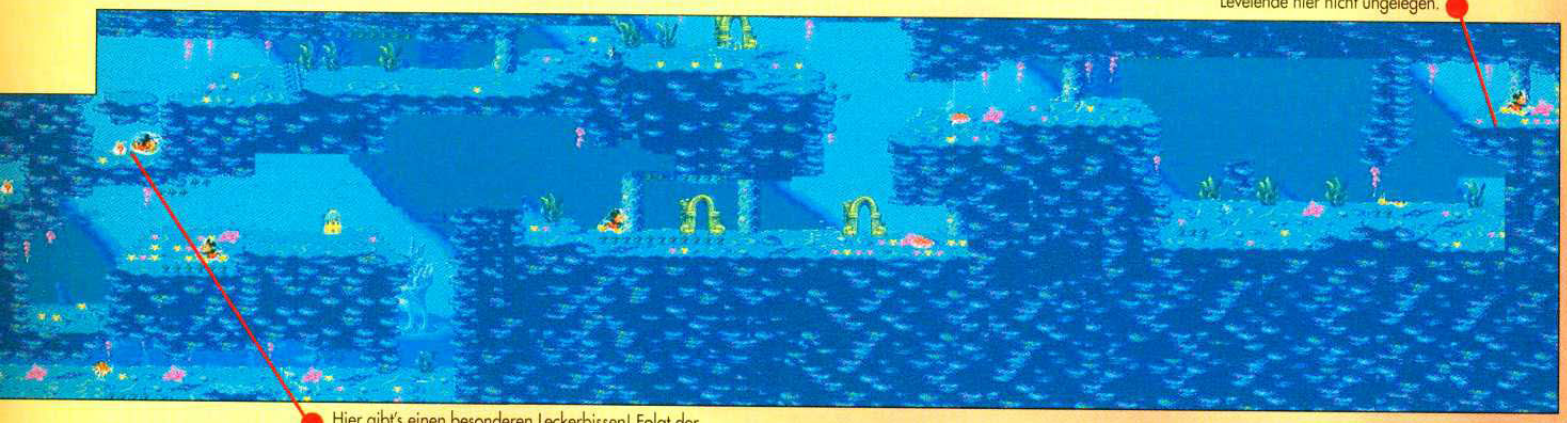
Das schwebende Zauberklavier! Dieser Teil sieht ja ziemlich einfach aus und er ist es auch. Ihr solltet allerdings immer auf die Bomben achten, die die Angewohnheit haben, aus dem Nichts aufzutauchen!

Wächter



Puff, der Zauberdrachen lebt am Meer und diesmal scheint er es sich in einer Höhle gemütlich gemacht zu haben, wo sein Hauptvergnügen darin besteht, kleine Mäuse zum Frühstück zu verzehren! Pech für Puff, daß er sich eine Maus mit Zauberumhang ausgesucht hat! Am besten benutzt Ihr den Umhang gegen ihn, sobald er in Eurer Nähe gelandet ist.

Nachdem Ihr Euch so lange in dem nassen Element aufgehalten habt, kommt das Levelende hier nicht ungelegen.

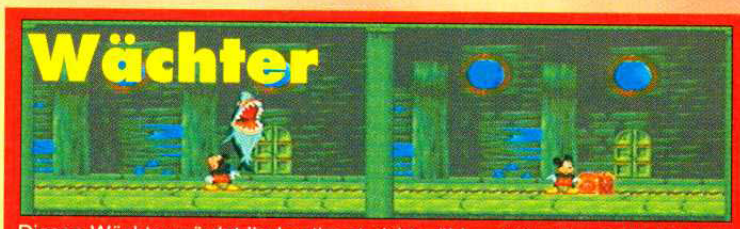


Hier gibt's einen besonderen Leckerbissen! Folgt der Strömung und wenn Ihr oben eine Gabelung erreicht, geht nach links. Vermeidet wiederum den Fisch und Ihr werdet mit einem notwendigen Extraleben belohnt!

l 3-2

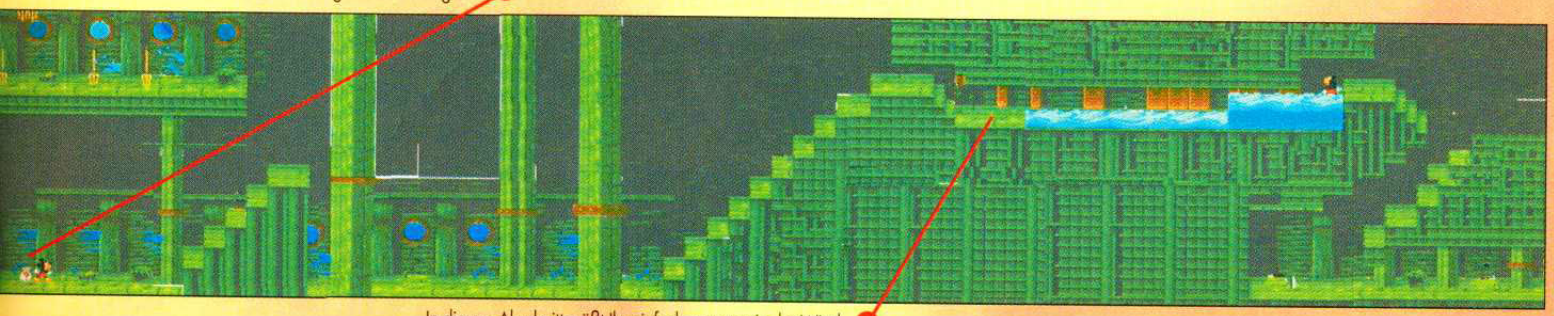
Mann, sind das irre Farben! Die Grafik in diesem Spiel ist wirklich einzigartig. Mickey hat die Grotten hinter sich gelassen und befindet sich jetzt in einer viel bunteren Umgebung. Die Hauptgefahren hier sind die fallenden Felsen und die menschenfressenden Muscheln. Es ist unwahrscheinlich, daß Ihr hier viel Energie verliert, aber es zahlt sich immer aus, vorsichtig zu sein!

Wächter



Diesen Wächter würdet Ihr bestimmt nicht wählen, hättet Ihr die Wahl! Haie sind schlimm genug in freier Wildbahn, aber dieser hier hat sich auch noch einen Monat lang sozusagen in Einzelhaft befunden und er hat wirklich Hunger! Zuerst seht Ihr mal seine Rückenflosse. Die verschwindet bald wieder, aber nur damit er bald darauf mit schnappendem Rachen wieder erscheint! Schlagt ihn mit Eurem Umhang und springt über ihn! Der Hai wird dann so wie Ihr ihn oben seht, wieder auftauchen. Wiederholt das Ganze ohne Euch ihm in den Weg zu stellen!

Hier sind zwei Dinge einzusammeln: Eine Spielkarte, die Euch ein Extraleben verschafft und eine Süßigkeit, die Euch eine Energiekarte zurückgibt.



In diesem Abschnitt müßt Ihr einfach rennen wie der Wind. Der Wasserpegel steigt ununterbrochen und wenn Ihr nicht schnell genug seid, ertrinkt Mickey!

MICKEY MOUSE and DONALD DUCK © 1993 The Walt Disney Company

Hier gibt's Gegenstände einzusammeln, paßt auf, daß Ihr nichts überseht!

Der gute alte Mickey kommt ganz schön herum! Kaum hat er die Unterwasserwelt verlassen, findet Mickey sich in einer ganz anderen Umgebung wieder: In der Bücherei. Es gibt nur wenige Bücher, aber dafür jede Menge Gefahr in Form von Kompassen und sogar Angelhaken!

Level 4-1

Lauft nicht gleich fort, nachdem Ihr die Keksdose verlassen habt, springt sofort wieder hinein, drinnen versteckt sich ein Extraleben!

Vermeidet es, wenn irgend möglich, auf dem Klebstoff zu landen, ansonsten verliert Ihr nicht nur Energie, Ihr macht Euch auch anfällig für Angriffe.

Diese Kletterei könnte ziemlich tückisch sein! Es gibt eine Karte einzusammeln, aber paßt auf, daß Ihr nicht herunterfallt!

Korkenflug

In diesem Level müßt Ihr Mickey nur durch die Sterne geleiten. Es gibt jede Menge Gegenstände einzusammeln, paßt auf, das Mickey nicht einen über den Durst trinkt!

Wenn Ihr durch den herrlichen Wackelpeter gesunken seid, seht Euch rechts und links nach Gegenständen um.

Level 4-3

Einmal muß auch der schönste Tortenlevel zu Ende gehen...Wieder gibt es viele Gegenstände zum Einsammeln und sie sind wirklich nicht schwer zu kriegen! Man muß nur auf die Kekse achten, aber wenn sie für Euch immer noch ein Problem darstellen, solltet Ihr Euch vielleicht ein anderes Hobby suchen. Wie wär's mit Stricken...

Hier sinkt Ihr zum letzten Mal durch die Grütze! Bereitet Euch auf den Endgegner (die Endgegnerin!) vor, sie ist ziemlich genervt!

FFFD530008
Unendlich Leben

FFA0B80008
Unbegrenzt Gesundheit für 1. Spieler

FFFD530008
Unbegrenzt Gesundheit für 2. Spieler

Diese Stufe ist in grafischer Hinsicht ein echtes Meisterwerk! Sie ist hübsch anzusehen, aber sehr nervenaufreibend. Um diese Herausforderung zu überwinden, benötigt Ihr viel Geschicklichkeit.

Level 5-3

In diesen todbringenden Löchern finden sich keine Gegenstände!

Haltet Euren Umhang in Aktionsbereitschaft, wenn Ihr Euch der Treppe nähert, denn Ihr werdet von diesen gebückten Männern angegriffen.

Wenn Ihr die Treppe erklimmt, springt nach rechts und geht dann soweit wie möglich nach rechts. Hier befindet sich ein köstliches Sahnetörtchen, das Ihr sehr nötig habt.

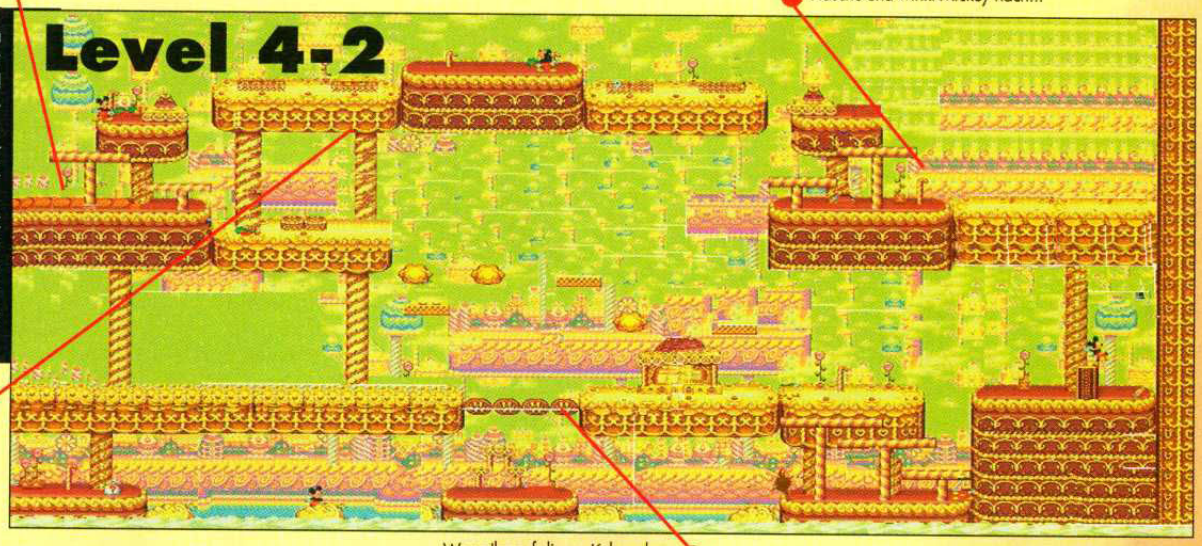
MICKEY MOUSE and DONALD DUCK © 1993 The Walt Disney Company

Nachdem Ihr in die Zuckerdose gesprungen seid, findet Ihr Euch hier wieder, wo es einige Dinge einzusammeln gibt. Ihr müßt Euch vor Zuckerwürfeln in acht nehmen, sie können Eure Energie sehr schwächen!

Zwei Dinge solltet Ihr im Gedächtnis behalten: Erstens, diese Gegenstände einzusammeln (besonders die Spielkarten kommen sehr gelegen!) und zweitens, versucht, nicht auf dieser Stechpalme zu landen, da sie Eure Energie anzapft.

Der Sekt ist serviert. Landet auf dieser Flasche und winkt Mickey nach...

Dieser Level sieht aus wie ein Paradies für die Leckermäuler unter Euch! Als ich diesen Level spielte, habe ich doch glatt versucht, das Screen zu essen, aber habe es leider nur geschafft, mir zwei Zähne herauszubrechen!
Dieser leckere Level ist nicht besonders schwer, aber man braucht Reaktionsschnelle, um mit dem Krümelmonster fertigzuwerden! Viel Energie werdet Ihr aber nicht verlieren!



Hier werdet Ihr vom Krümelmonster und seinem Kumpel angegriffen, die Euch mit verflixt harten Zuckerstangen bewerfen.

Wenn Ihr auf diesen Keksen landet, geben sie nach!

Diese böse Hexe könnte Euch ein paar Schwierigkeiten bereiten, aber Ihr wißt ja inzwischen, Euch zu behaupten! Sie wird mit Feuerbällen nach Euch werfen, die von Euch übersprungen werden können. Springt hoch, wenn die Hexe sich in der Luft befindet und schlagt sie mit Eurem Umhang. Nach fünf Treffern verwandelt sie sich in eine Schatztruhe!

AUF EINEN BLICK

NAME: World of Illusion
SPIELZEIT: 1 Tag
HÖCHSTER PUNKTESTAND: n/v
ANZAHL DER LEVEL: 5
HERAUSFORDERUNG: Leicht

In diesem Abschnitt spielen die Spielkarten eine wichtige Rolle! Mickeys Kontrolle über die Karten macht es möglich, schwierige Gegenden zu betreten.

Wenn Ihr Euch beim Springen hier nicht vorsehr passiert...na, Ihr wißt schon was!

An dieser Stelle werdet Ihr ununterbrochen von Spielkarten angegriffen, seid also immer bereit, Euch zu ducken! Ihr habt es beinahe geschafft, laßt Euch jetzt keine Fehler unterlaufen!

Hier fliegen Euch Kerzenhalter und Teller an den Kopf; reagiert schnell!

Eine kurze Zwischenstufe, die nichtsdestotrotz eine Herausforderung darstellt: Geht durch den Spiegel und Ihr steht auf einem beweglichen Boden, in dem Löcher auftauchen und damit einen vermeintlich leichten Weg sehr gefährlich machen.

Hier könnt Ihr entweder unter den Tisch kriechen oder Euch der Karte gegenüberstellen. Denkt daran, Ihr seid beinahe am Ende angekommen!

Ein sehr willkommener Gegenstand. Schnappt Euch dieses Extraleben, um Eure Chancen gegen den Endgegner zu erhöhen!

Nach fünf sehr abwechslungs- und ereignisreichen Leveln steht Ihr ihm endlich gegenüber! Der Trick ist, ununterbrochen zu springen! Ihr müßt auf der höchsten Säule bleiben, denn von dort habt Ihr die beste Gelegenheit, ihn zu schlagen! Wie bei den anderen Gegnern auch, stellt dies kein allzugroßes Problem dar! Schlagt ihn sechs Mal und es ist vollbracht!

MICKEY MOUSE and DONALD DUCK © 1993 The Walt Disney Company

PRO Leserbriefe

MODUL-TOD

Als Vater von drei begeisterten Sega PROfis (und ich selbst mache mich auch nicht übel...) möchte ich darauf aufmerksam machen, daß die Warnungen, die auf den Modulen gedruckt sind, unzureichend sind, wenn man bedenkt, wie leicht es passieren kann, daß die Spiele versehentlich gelöscht werden! Mein Sohn hat sich The Flintstones von seinem Freund geborgt; seine kleine Schwester entfernte das Modul aus unserem noch eingeschalteten Mega Drive. Auf diese Weise kann man ein Spiel total auslöschen!

Wenn man bedenkt, daß die Spiele nicht gerade billig und von lange gespartem Taschengeld oder hart erarbeitetem Gehalt der Eltern finanziert werden, ist es doch nicht zu viel verlangt, die Warnungen auf den Modulen ein bißchen auffälliger zu gestalten!
Christian Leumund, Bremen

Sie haben ganz recht: Module aus der Sega-Konsole zu entfernen, kann das Spiel zerstören und manchmal sogar das Gerät selber! Sega hätte das durch Einbauen eines Modul-Locks in den Mega Drive leicht verhindern können, wie es für NINTENDO üblich ist. Einige amerikanische Magazine und Bücher drucken sogar Cheats, die angewendet werden können, indem ein Modul in Sekundenschnelle durch ein anderes ersetzt wird, ohne vorher die Maschine abzustellen. Diese Publikationen warnen zwar davor, daß dieser Vorgang das Modul beschädigen könnte, aber die Versuchung, es zumindest einmal auszuprobieren ist für die meisten frustrierten Spieler denn doch zu groß. Unglücklicherweise ist die Frustration natürlich noch viel größer, wenn sich herausstellt, daß man soeben sein Lieblingsspiel zerstört hat...Diese Geschichte ist nicht ungewöhnlich, jede Woche flattern uns Beschreibungen solcher Mißgeschicke ins Haus.

Haltet Euch einfach an Folgendes: Entfernt niemals etwas aus einem Computer oder einer Konsole – außer einem Joypad – solange das Gerät eingeschaltet ist!

RIESENSPIELE

Liebe Pros,
In Japan gibt es NINTENDO-Module, auf denen 80 verschiedene Spiele gespeichert werden können. Dazu wäre Sega doch sicher auch in der Lage! Aber wie wäre es, anstelle von 80 verschiedenen Spielen, e i n Spiel 80mal größer zu gestalten? Das bedeutete, daß jedes der 80 Spiele 6 Level haben könnte, dann kämen wir insgesamt auf riesenhafte 480 (glaube ich!) Level! Sogar das Mega-CD würde da blaß aussehen!
Patrizia Gerber, Bochum

Du scheinst zu vergessen, daß diese 80-Spiele-Module 80 hoffnungslose Spiele enthalten! Es ist durchaus möglich, 80 Spiele auf ein Sega-Modul zu quetschen, aber wenn Du (was wir annehmen) auf tolle Sounds und großartige Grafiken stehst, wirst Du sehr enttäuscht sein! Die Produktion eines solchen Moduls würde ungefähr DM 4000(!) kosten! Wir glauben, daß Du mit einem hübsch tiefen Spiel wie z. B. The Immortal besser bedient bist.

SPIEL-PAUSE

Liebe PROS,
Warum haben nicht alle Sega-Spiele Speicher- oder Continue-Optionen?

Es wäre für fast alle Spielarten von Vorteil, außer bei Sportspielen usw. Immer wenn ich Mickey Mouse oder Sonic spiele, kann ich mich darauf verlassen, daß ich das Spiel irgendwann unterbrechen muß, weil ich etwas anderes tun muß. Da ich das Spiel nicht stundenlang pausieren kann, muß ich es also abstellen, nachdem ich beträchtliche Zeit darauf verwendet habe, soweit zu kommen!

Ich habe auch Wonderboy III und die Continue-Option ist wirklich praktisch! Ich gehe einfach zur nächsten Paßwortstelle, notiere es mir und spiele später weiter. Ich wäre bestimmt bereit, etwas mehr für diesen Dienst zu zahlen, um mir die vielen frustrierenden Augenblicke zu ersparen!
Ulrike Mettmann, Hannover

Den Modulen eine Batterie-Zulage beizugeben, läßt die Kosten eines Moduls um ca. DM 15 steigen. Oft liegt die Entscheidung, ein Spiel mit einer solchen Option auszustatten, nicht bei den Programmierern, sondern den Software-Firmen, die entscheiden müßen, ob sich eine solche Auslage für das betreffende Spiel lohnt. Man könnte Spiele wie z. B. Sonic oder Mickey Mouse in Nullkommanichts schaffen, wenn die Möglichkeit bestünde, das Spiel bei jeder Gelegenheit zu speichern und somit wäre der Langzeitwert des Moduls reduziert. Im Ganzen scheint Sega die richtigen Entscheidungen zu treffen, indem es z. B. Bubble Bobble ein Paßwort-System verpaßt und einem Spiel wie Bonanza Bros keines!

STREETS OF RAGE, 3. TEIL

Ich habe gehört, daß zu Weihnachten ein 24MBit herauskommt, und zwar Streets of Rage III. Erscheint dieses Spiel fürs Mega Drive oder Mega-CD?
Sascha Himmel, Hamburg

Sega zufolge soll die 2. Fortsetzung des Superspiels auf 24MBit Ende Oktober fürs Mega Drive erscheinen, ein Mega-CD Spiel ist bis dato noch nicht geplant, aber wer weiß...

PRO-KRITIK

Liebe Redakteure,
Eure Zeitschrift ist schon seit einem halben Jahr in der Schweiz erhältlich und ich muß Euch sagen, daß ich sie super finde!
Jetzt noch ein paar Fragen:
1. Wird es von Mickey Mouse und Donald Duck eine Fortsetzung geben?
2. Wird Night Trap auf Deutsch erscheinen?
3. Wird Lunar Silver Star in den USA (Deutschland?) erscheinen?

Massimo Scola (Euer Fan, Leser & Sammler), Wolhusen, Schweiz.

Wir haben uns an Sega gewandt und Folgendes herausgefunden:
***1.** Es gibt vorerst keine Pläne die Disney-Klassiker Mickey Mouse und Donald Duck fortzusetzen.*
***2.** Sega sagt uns, daß die CD-Version von Night Trap um die Zeit herum, wenn Du diese Zeilen liest, erscheinen wird.*
***3.** Leider keine guten Neuigkeiten: nein, keine Pläne.*

GEBT MIR MEINEN MEGA DRIVE!!!

Könntet Ihr mir wohl einen Mega Drive oder Mega-CD zuschicken? Ich bin 11 jahre alt und spare schon seit Ewigkeiten für so ein Gerät. Ich habe noch nie einen Computer besessen und einige Freunde von mir finden das schon lustig!
Peter Czebreszki, Gelsenkirchen

Da hilft nur weitersparen! Wir können leider keine Konsolen verschicken,es fehlt uns das Geld, so schwer das auch zu glauben ist! Du könntest aber regelmäßig an unseren Wettbewerben teilnehmen, wo wir oftmals Konsolen verlosen und die Fragen sind nicht so sehr schwierig. Wenn Du dabei auch kein Glück hast, könntest Du in Betracht ziehen, eine Second Hand-Konsole zu erwerben.

LIEBE PROS,

1. Wird es wieder so gute Jump 'n Runs geben wie früher (also Cool Spot, Global Gladiators, Sonic etc.)?
Rene Grob, Effretikon, Schweiz

In den nächsten Monaten werden eine ganze Reihe neuer Jump 'n Run-Spiele fürs Mega Drive und auch fürs Mega-CD erscheinen, z. B. Sonic 3, Ottifanten (siehe auch diese Ausgabe).

PRO Leserbriefe

LESER-MEINUNG (sehr kritisch.)

AYRTON SENNA'S SUPER MONACO GP 2

Die Hintergrundgrafik ist super und wäre 99% wert, aber von der Seite ist sie enttäuschend. Normalerweise wären die Tribünen neben der Piste und nicht 1 km entfernt. Die Sicht ist falsch, denn man könnte meinen, man sitze über dem Rennwagen. Das Cockpit ist viel zu klein geraten: **80%**

Das Motorengeräusch klingt echt und die Musik ist gut: **75%**

Die Autos sehen sehr gut aus (grafisch gäbe es 91%), aber sie unterscheiden sich nicht voneinander. Wenn man sich schon die Mühe macht, ein Auto fast original aussehen zu lassen, hätte man sie wirklich alle verschieden aussehen lassen sollen. Die Teams haben falsche Namen, nur 1 Fahrer statt 2 und die Fahrer heißen auch anders. Kurven werden normalerweise von außen angefahren und nicht von der Mitte! Man fährt Kurven auch nicht mit 300 km/h und alles im 7. Gang an. Man schaltet auch selten: Im Gegensatz zum echten Formel 1 den Boxenstop, das Warm Up und Qualifying – und Team-Wechsel sind nicht selbstverständlich. Der Aufstieg in ein Spitzenteam ist super, bringt Vergnügen und zuerst große Duelle und Kämpfe. **49%**

Die beiden Schwierigkeitsgrade sind praktisch zwei verschiedenen Spiele in einem. Der Master Modus gefällt mir wegen der Finessen wie Boxenstop und Rivalen-Kämpfe, die für mich das Beste am Spiel sind..... .....**69%**

GRAFIK: **80%**
+ Super Hintergrund
- Cockpitsicht falsch/Seitengrafik ungenügend

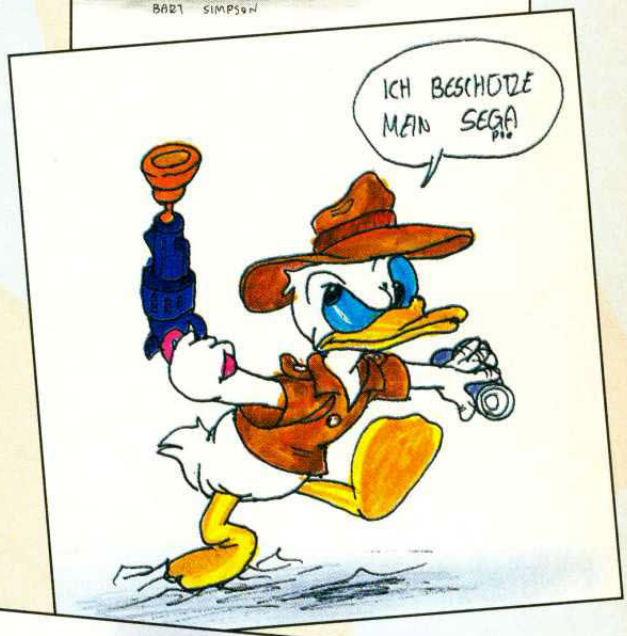
SOUND: **75%**
+ Originales Motorengeräusch
+ Fetziger Sound

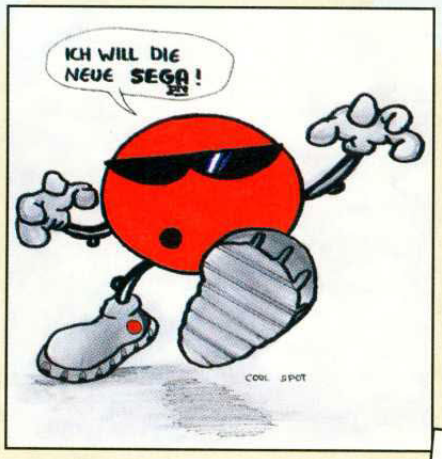
SPIELABLAUF: **49%**
- Falscher Fahrstil/Zu hohe Kurvengeschwindigkeit
- Falsche Teams und Fahrer/Alle Autos gleiche Farbe

ANFORDERUNGEN: **69%**
- Anfänger-Modus zu wenig Finessen
+ Master-Modus: Super/ Spitzen-Zweikämpfe

JAM SCORE: **68%**

Von unserem "Hauskünstler" Rene Grob aus Effretikon in der Schweiz kommen diese Meisterwerke aus der Games-Szene , die eine kleine Ausstellung wohl wert sind!





SegaPro
Leserservice
Postfach 101 905
44719 Bochum

GAME OVER

Ecco the Dolphin mit seiner atemberaubenden Grafik und Animation ist zu einem der beliebtesten Mega Drive-Spiele der letzten Zeit erklärt worden. Das PRO-Team hat nach wochenlangem Spielen endlich das Ende erreicht. Hurra! Jetzt kann Ecco in Frieden durch die Meere schwimmen!

GAME OVER SCREENS

Game Over ist diesen Monat durch die vereinte Anstrengung des PRO-Teams entstanden. Sendet weiterhin Eure Beiträge ein; wir können zwar nicht jeden einzelnen veröffentlichen; doch der Gewinner erhält ein Modul seiner Wahl! Bis nächsten Monat!

ECCO THE DOLPHIN

Wo habt Ihr meine Wärmflasche versteckt?

Ihr kriegt's zurück, sobald unser Versuchsteam es ausführlich analysiert hat!

Jetzt reicht's! Ecco, verpaß' ihm eine! Dieser Wächter ist bloß ein übergroßes schleimiges Monster, das sich gern an Schwächeren vergreift. Wer will schon so einem reizenden kleinen Delphin wehtun!

Ecco und seine Kumpel verlieren keine Zeit, den besiegten Wächter hinter sich zu lassen. Die Delphine sausen in eleganter Formation durch den Ozean. Ecco leitet seinen Schwarm in die freundlichen, heimischen Gewässer zurück, die sie so sehr vermisst haben.

Mittagspause!

Also, das ist doch garantiert ein Lampenschirm!

Ein Wasserschutzhelm, was sonst...

Okay, das Schlußlicht gibt eine Runde aus!

Endlich haben die Delphine ihre Freiheit wieder! Ecco hat sich als großer Held und Retter erwiesen und der gesamte Schwarm macht begeisterte Saltos in den herrlichen blauen Himmel hinein. Wie wär's jetzt mit einer Runde Synchronschwimmen?

DAS MOGELMODUL

KEIN LANGES WARTEN AUF NEUE CHEATS !!
MIT EINGEBAUTEM CHEAT-FINDER !!

MEHR
LEVELS
ENERGY
LIVES
POWER

JE NACH SPIEL :

UNENDLICHES LEBEN
ENERGIE BIS ZUM ABWINKEN
UNBEGRENZTE POWER
HÄRTER ZUSCHLAGEN
HÖHER SPRINGEN
IN JEDEM LEVEL STARTEN
UND VIELES MEHR

FANTASTISCHE SPECIAL EFFECTS

SPECIAL FX™ SYSTEM

MIT ACTION REPLAY KANNST DU DEINE LIEBLINGSSPIELE BIS ZUM LETZTEN LEVEL DURCHSPIELEN. KEIN LANGES WARTEN AUF NEUE CHEATS .

DEUTSCHE VERSION ENTHÄLT:
DEUTSCHE ANLEITUNG MIT EINER GANZEN REIHE VON CHEATS
MITGLIEDSKARTE DES

Pro ACTION REPLAY CLUB'S

FÜR INFORMATIONEN ÜBER NEUE CHEATS, TIPS & TRICKS HOTLINE, NEUIGKEITEN ANGEBOTE U.S.W.

ACTION REPLAY FÜR SNES FUNKTIONIERT WIE EIN ADAPTER. HIERDURCH IST ES MÖGLICH, U.S.A.-GAMES AUF DEN DEUTSCHE KONSOLEN EINZUSETZEN. ES GIBT EINE RIESIGE AUSWAHL VON U.S.A.-GAMES.

SCHÜTZEN SIE SICH VOR GRAUIMPORTEN!!!
Mit orginal deutscher Anleitung, Action Replay Club-karte, deutscher Verpackung und Eurosystems-Garantie

*
WICHTIG
ACTION REPLAY IST NICHT ENTWICKELT, WIRD NICHT HERGESTELLT UND VERTRIEBEN DURCH NINTENDO INC. ODER SEGA ENT. LTD.

"SEGA","MASTER SYSTEM", "GAMEGEAR" & "MEGADRIVE" SIND EINGETRAGENE WARENZEICHEN VON SEGA ENTERPRISES LTD.
"NINTENDO", "GAMEBOY","NES" & "SUPER NES" SIND EINGETRAGENE WARENZEICHEN VON NINTENDO OF AMERICA INC.

DIREKT-BESTELLSERVICE:
TELEFON [24 STUNDEN] 02822 68545 / 537182
ALLE BESTELLUNGEN NORMALERWEISE IN 48 STUNDEN LIEFERBAR....
ALLEIN-DISTRIBUTOR FÜR DEUTSCHLAND
DATAFLASH GMBH
WASSENBERGSTRASSE 34 46446 EMMERICH
FAX 02822 68547
VERSANDKOSTEN DM 10,- BEI BESTELLUNG BITTE KONSOLEN-TYP ANGEBEN!!

AUCH ERHÄLTLICH BEI
TOYS 'R' US
UND BEI ALLEN allkauf SB-WARENHÄUSERN UND FOTOFACHGESCHÄFTEN

AUSLANDBESTELLUNGEN NUR GEGEN VORKASSE + DM 15,- VERSANDKOSTEN
EUROPEAN DISTRIBUTOR: EUROSYSTEMS B.V. EDE NETHERLANDS

Presenting:

TYRANNO-POWER

16 DINO-MEGABIT

SAURIER-SPANNUNG

Was bist Du: Saurier oder Wissenschaftler?

Gib dem Saurier Saurus.

Die Urzeit schlägt zurück.

SEGA MEGA DRIVE

ACTION

■ Für 1 Spieler. ■ Dinosaurier – direkt aus dem Kinofilm. ■ 2 verschiedene Spielemodi mit total unterschiedlichen Spielabläufen. ■ 7 nervenaufreibende Levels. ■

DEMNÄCHST AUCH FÜR:

- GAME GEAR
- MASTER SYSTEM II
- MEGA CD

JURASSIC PARK

16-BIT CARTRIDGE
FOR USE WITH THE SEGA MEGA DRIVE VIDEO ENTERTAINMENT SYSTEM

SEGA

© 1992 Universal City Studios, Inc. & Amblin Entertainment, Inc.

SEGA